



MPC5000

MUSIC PRODUCTION CENTER

► BEDIENUNGSANLEITUNG

Kapitel 1: Einführung.....1

Überblick..... 1

■ Oberseite.....	1
■ Vorderseite.....	10
■ Rückseite.....	11
■ Unterseite.....	12

Anschluss Ihrer MPC5000 13

■ Beispiel zum Anschluss der Audioausgänge.....	13
■ Beispiel zum Anschluss des analogen Eingangs.....	13
■ Beispiel für digitale Verbindung.....	14
■ USB Anschluss.....	14
■ MIDI Anschluss.....	15
■ Fußtaster / Kopfhörer Anschluss.....	15

Grundlegende Konzepte und Begriffe.....16

■ Sequence.....	16
■ Tracks.....	16
■ Song.....	16
■ Sample.....	17
■ Drum Pad.....	17
■ Sample Programm.....	17
■ Synth Programme.....	17
■ Note Nummer, Anschlagdynamik und Länge.....	17
■ RAM.....	17
■ Memory Card.....	18

Betriebsarten 19

■ MAIN Modus ([MAIN]).....	19
■ Q-LINK Modus ([MODE]+[Pad 1]).....	19
■ DISK Modus ([MODE]+[Pad 3]).....	19
■ REC SAMPLE Modus ([MODE]+[Pad 4]).....	19
■ TRIM Modus ([MODE]+[Pad 5]).....	19
■ PROGRAM Modus ([MODE]+[Pad 6]).....	19
■ MIXER Modus ([MODE]+[Pad 7]).....	19
■ MIDI/SYNC Modus ([MODE]+[Pad 8]).....	19
■ OTHER Modus ([MODE]+[Pad 9]).....	19
■ ARP Modus ([MODE]+[Pad 10]).....	20
■ EFFECTS Modus ([MODE]+[Pad 11]).....	20
■ SEQ EDIT Modus ([MODE]+[Pad 12]).....	20
■ STEP EDIT Modus ([MODE]+[Pad 13]).....	20
■ GRID EDIT Modus ([MODE]+[Pad 14]).....	20
■ SONG Modus ([MODE]+[Pad 15]).....	20
■ HD RECORD Modus ([MODE]+[Pad 16]).....	20
■ SYNTH Programme ([SYNTH]).....	20

Kapitel 2: Grundlegende Funktionen.....21

■ MAIN Page.....	21
■ Cursor, Cursor Tasten, [DATA] Rad.....	21
■ Function Tasten.....	21
■ [WINDOW] Taste.....	21
■ [MODE] Taste.....	22

Namen eingeben 22

■ Buchstaben mit dem [DATA] Rad eingeben.....	22
■ Buchstaben mit dem Ziffernblock eingeben.....	22

Kapitel 3: Der Sequencer	25
Main Seite	25
■ 'Now'	25
■ 'Sequence' Feld	26
■ 'Track' Feld	26
■ 'Track Status' Feld	26
Aufnahme einer Performance	26
■ 'Record Ready' Modus	27
■ Step Recording	27
■ Wiedergabe einer Sequence	27
■ Wiedergabe verschiedener Sequences hintereinander	28
■ Punch In/Punch Out	28
Andere nützliche Funktionen bei der Aufnahme von Sequence	29
■ Undo und Redo	29
Löschen (Erase)	29
■ Löschen in Echtzeit	29
■ Löschen im Erase Fenster	29
Timing Correct Funktion	31
■ Timing Correction in Echtzeit	31
■ Swing	31
■ Korrektur des Timing aufgenommener Events	31
■ Swing	32
■ Shift Timing	32
■ Strength	32
■ Window	32
Click / Metronome	33
Note Repeat Funktion	34
■ Permanenter Note Repeat	34
■ Locate	34
Detaillierte Information zur Sequence Funktion	35
■ Die Länge einer Sequence einstellen	35
■ Die Taktart einer Sequence einstellen	35
■ Das Tempo einstellen	35
■ Tap Tempo	36
■ Ändern des Tempos aller Sequences auf einmal	36
■ Über Tempoänderungen	36
■ Den Loop einer Sequence einstellen	37
■ Die Sequence automatisch verlängern	37
■ Ändern der Grundeinstellungen	37
■ Den Namen einer Sequence ändern	38
■ Änderung des voreingestellten Namens für eine Sequence	38
■ Kopieren einer Sequence	38
■ Kopieren der Parameter einer Sequence ('Loop', 'Time Sig', 'Bars')	39
■ Löschen einer Sequence	39
■ Löschen aller Sequences	39
■ Das Verhalten der Notenlänge an der Loop Grenze bestimmen	39
Track Funktionen	41
■ Den Track Typ einstellen	41
■ Auswahl eines Programms	41
■ Senden von MIDI Programmwechseln (Program Change)	41
■ Track Velocity Funktion	42
■ Track Mute Funktion	42
■ Den MIDI Ausgangskanal einstellen	42
■ Ändern eines Track Namens	42
■ Ändern des voreingestellten Namens für einen Track	42
■ Kopieren eines Tracks	43
■ Löschen eines Tracks	43
■ Löschen aller Tracks	43
Continuous Sample Tracks	44
■ Auswahl eines Tracks mit den Function Tasten	44
■ Solo Funktion für Tracks	44
MIDI Sequencer Funktionen	45
Verwendung des Sustain Pedals	46
Aftertouch aufnehmen	46

Kapitel 4: Sequences editieren	47
Auswahl einer Region für die Editierung	47
■ Einen Bereich definieren.....	47
■ Einstellen der Pad/Note Nummer	47
■ Kopieren von Events (COPY)	47
■ Verschieben von Events (MOVE)	48
■ Transpose	48
■ Änderung des Timings eines Events (SHIFT TIMING)	49
■ Ändern der Lautstärke eines Events (Velocity).....	49
■ Änderung der Länge eines Events (DURATION)	50
Taktweise Auswahl der Edit Region	51
■ Kopieren von Takten (COPY)	51
■ Einfügen von Takten (INSERT)	51
■ Löschen eines Taktes (DELETE)	52
Ändern der Reihenfolge von Tracks (TRACK MOVE)	53
Kapitel 5: STEP EDIT Modus	55
■ Ein Hinweis zum Abspielen von Events	55
■ Über Step Edit	55
■ 'Now' Feld	55
■ Event Liste	55
■ 'View' Feld.....	55
■ 'Event Time' Feld	55
■ Event.....	55
Grundlegende Bedienung	56
■ Event Liste	56
■ [F1] (T.C.)	56
■ [F2] (TRACK).....	57
■ [F6] (PLAY).....	57
Events	57
■ Pad Event.....	57
■ Tempo Change Event.....	57
■ Effect Select Event.....	58
■ Real Time Event.....	58
■ Note Event.....	59
■ Pitch Bend Event.....	59
■ Control Change Event.....	59
■ Program Change Event	59
■ Channel Pressure Event	59
■ Poly Pressure Event	59
■ Exclusive Data Event	59
Kopieren / Einfügen eines Events	60
Verschieben eines Events.....	60
Löschen eines Events	60
Step Recording.....	61
Detaillierte Einstellungen für das Step Recording	61
■ 'Auto step increment' Feld.....	61
■ 'Duration of recorded notes' Feld.....	61
■ Einfügen eines Events	61

Kapitel 6: GRID EDIT Modus	63
Über Grid Edit	63
■ DRUM View	63
■ MIDI View	63
■ Now	63
■ Time Ruler	63
■ Vertical Marker	63
■ Horizontal Marker	63
■ 'Event Range' Feld	63
■ Event Bereich	63
Grundlegende Bedienung	64
■ Arbeit im Event Bereich	64
■ Zusammenhang von Grid Wert und Timing Correct	64
■ Auswahl eines Event	64
Editierungen im GRID EDIT Modus	66
■ [F1] (T.C.) Taste	66
■ [F2] (TRACK) Taste	67
■ [F3] (EDIT) Taste	67
■ [F4] (DELETE) Taste	67
■ [F6] (PLAY) Taste	67
Kopieren und Einfügen eines Events	67
Verschieben eines Events	68
Löschen eines Events	68
Eingabe eines Events	68
■ Step Recording	68
Detaillierte Einstellungen für das Grid Edit Recording	69
■ 'Auto step increment' Feld	69
■ 'Duration of recorded notes' Feld	69
Echtzeitaufnahme	69
Kapitel 7: SONG Modus	71
Struktur eines Songs	71
Anzeigen	71
■ 'Now' Feld	71
■ 'Song' Feld	71
■ Step list	71
■ 'Step' Feld	72
■ 'Sequence' Feld	72
■ 'Reps' Feld	72
■ 'Tempo' Feld	72
■ 'Bars' Feld	72
Erzeugen eines Songs	72
■ Löschen eines Steps	72
■ Einfügen eines Steps	73
Wiedergabe eines Songs	73
■ [F5] (SUDDEN)	73
■ [F6] (NEXT)	73
Weitere Funktionen im SONG Modus	73
■ Ändern des Song Namens	73
■ Kopieren eines Songs	73
■ Löschen eines Songs	73
■ Löschen aller Songs	74
■ Alle Sequences auf das gleiche Tempo einstellen	74
■ Ignorieren von Tempo Change Events einer Sequence	74
■ Konvertieren eines Songs in eine Sequence	74

Kapitel 8: HD RECORD Modus	77
Hinzufügen von Hard Disk Tracks zu einem Song.....	77
■ Über die RECORD Seite	77
Aufnahme von Hard Disk Tracks	78
■ Zusätzliche Tracks aufnehmen	78
Ansicht aufgenommene Tracks	79
Auswahl des Ansichtsbereiches	79
Ansicht einzelner Disk Tracks	79
■ Auswahl eines Tracks zur Ansicht.....	80
Editieren von Hard Disk Tracks	80
■ Auswahl mehrerer Tracks	80
■ Feineinstellung eines einzelnen Tracks	80
Überblick über die Edit Funktionen	80
■ Gain	81
■ Fade	81
■ Schneiden/ Kopieren / Einfügen von Tracks (CUT / COPY / PASTE).....	81
■ Normalize	82
■ Silence	82
Import und Export von Tracks	82
■ Importieren.....	82
■ Export	83
Mixen von Hard Disk Tracks	83
■ Ausgang des Tracks einstellen.....	83
■ Lautstärke und Panorama eines Tracks einstellen.....	84
■ Effekte zu einem Track zuweisen	84
■ Stumm schalten eines Tracks	85
■ Q-LINK Controller im MIXER Modus verwenden	85
Mixer Automation	85
Mixdown	86
■ Mixdown in ein File	86
Kapitel 9: Funktionen der Pads.....	87
Auf den Pads spielen.....	87
■ Umschalten von Pad Banks	87
■ Full Level Funktion ([FULL LEVEL] Taste).....	87
■ 16 Levels Funktion ([16 LEVEL] Taste).....	87
Sequence Tracks mit Pads (Track Mute) stummschalten	88
■ Bedienung	88
■ Solo Funktion	88
■ Auswahl der Instant Track Mute Funktion	88
■ Einstellen der Track Mute Funktion im Solo Modus	89
■ Aufnahme von Track Mute Events	89
■ Ignorieren von Track Mute Events	89
■ Track Mute Groups	89
Einzelne Samples eines Programms mit den Pads stumm schalten (Pad Mute)	90
■ Bedienung	90
■ Pad Mute Groups	91
Auswahl eines zu spielen Sequence mit den Pads.....	92
■ Bedienung	92
■ SUDDEN Taste	92
■ HOLD Taste	93

Kapitel 10: MIXER Modus	95
Programm Mixer	95
■ Zuweisung des Ausgangs	95
■ Lautstärke und Panorama eines Pads einstellen	96
■ Effekte zu einem Pad zuweisen	96
■ Pads stumm schalten	97
Ansicht der Programm Information	97
Track Mixer	98
■ Lautstärke und Panorama eines Tracks einstellen	98
■ Stumm schalten eines Tracks	99
■ Q-LINK Controlller im Mixer Modus verwenden	99
Ansicht der Track Details	100
Mixer Automation	100
■ Shortcut zwischen MIXER und EFFECTS Modus	100
Input Thru Funktion	100
■ Effekte auf ein eingehendes Signal legen	100
Kapitel 11: Sampling	103
Aufnahme vorbereiten	103
■ Aufnahme starten	104
Sampling - Detailinformationen	106
Aufnahme eines digitalen Audiosignals	106
■ Aufnahme vorbereiten	106
Aufnahme des MAIN OUT Ausgangs	106
■ Aufnahme vorbereiten	106
Aufnahme des Sounds vom internen CD-Laufwerk	107
■ Aufnahme vorbereiten	107
Andere Funktionen	108
■ Monitoring Funktionen	108
■ Peak Hold/Reset Peak Funktion	108
■ RECORD INFORMATION Fenster	108
Direct Recording Funktion	109
■ Aufnahme vorbereiten	109
■ Beginn der Aufnahme	110

Kapitel 12: Sample Bearbeitung	113
Einstellen der Start / End Punkte.....	113
■ Über die Wellenformanzeige	113
■ LEFT / RIGHT / BOTH Wellenformansicht.....	113
■ Einstellen des Start Punktes	113
■ Einstellen des End Punktes	114
■ Zum nächsten Nulldurchgang springen (SNAP 0)	114
■ Wellenform vergrößern oder verkleinern (Zoom).....	114
Gleichzeitiges Editieren der TRIM und LOOP Punkte (LOCK)	115
Löschen überflüssiger Bereiche eines Samples (DISCARD).....	115
Löschen eines Bereichs im Sample (DELETE)	115
Bereich eines Samples muten (SILENCE)	116
Teilbereich eines Samples als neues Sample speichern (EXTRACT)	116
Umwandeln eines Stereo Samples in ein Mono Sample (STEREO TO MONO)	116
Funktionen des Sample Fensters.....	117
■ Ändern des Sample Namens	117
■ Tonhöhe des Samples ändern.....	117
■ Kopieren eines Samples	117
■ Löschen eines Samples	117
■ Alle Samples löschen	118
Andere Funktionen zur Bearbeitung.....	119
■ NORMALIZE	119
■ REVERSE	119
■ TIME STRETCH	119
■ PITCH SHIFT (Änderung der Tonhöhe des Samples).....	121
Ein Phrase Sample in einzelne Regions teilen	123
■ Chop Shop	123
■ SLICED SAMPLE/PATCHED PHRASE.....	123
■ Automatisches Teilen eines Phrase Samples (AUTO).....	124
■ Teilen eines Samples in Regions gleicher Länge (EQUALLY)	124
■ Einstellen des Start / End Punktes einer Region.....	125
■ Geteilte Samples in SLICED SAMPLES umwandeln	125
■ Umwandeln einer PATCHED PHRASE	126
Ändern der Tonhöhe und des Tempos eines Patched Phrase Samples.....	126
Regions editieren	127
■ EXTRACT	127
■ DIVIDE REGION	127
■ COMBINE REGION	127
■ RESTORE	127
Verwenden der Loop Funktion	128
■ Den Loop Punkt definieren	128
■ Den End Punkt definieren	128
■ Vergrößern/Verkleinern der Wellenform.....	128
■ LINEAR und LOGARITHMIC Anzeigen	129
■ Den Loop Punkt mit dem Start Punkt koppeln.....	129
■ Auto Phrase Loop.....	129

Kapitel 13: Sample und Synth Programme.....131

Sample Programme.....131

■ Erzeugen eines Sample Programm	131
■ Zuweisung von Samples auf die Pads	132
■ Note On und One Shot	132
■ Lautstärke und Tonhöhe für ein Sample festlegen	133
■ Velocity	133
■ Samples mit Velocity / Cycle / Random umschalten (Zone Play)	134
■ Umschalten eines Samples mit der Anschlagstärke (Velocity)	134
■ Cycle Switching Funktion	134
■ Random Sample Switching Funktion	135
■ Tonhöhe mit der Anschlagstärke (Velocity) steuern	135
■ Mehrere Samples mit einem Pad spielen	135
■ Ein Sample über alle Pads spielen (Auto-Chromatic)	136
■ Gleichzeitiges Spielen mehrerer Pads (Simultaneous Play)	136
■ Hüllkurven (Envelopes) bearbeiten	137
■ Filter mit Sample Programmen verwenden	138
■ Den Filter bearbeiten	139
■ Den Filter durch die Anschlagstärke (Velocity) steuern	140
■ Mute Groups	141
■ Begrenzung der Stimmenanzahl eines Programms	142
■ Voice Overlap Funktion	142
■ Mute Target Funktion	142
■ Low Frequency Oscillator (LFO)	143
■ Speicher von unbenutzten Samples säubern	144

Synth Programme 145

■ Über die Subtraktive Synthese	145
■ Spielen eines MPC5000 Synth Programms	145
■ Die Synth Taste	146
■ Erzeugen eines Synth Programms	146
■ Editierung mit den Q-LINK Controls	147
■ Grundlegende Editierung eines Synth Programms	147
■ VCOs	149
■ VCF	151
■ VCA	153
■ LFOs	154
■ MASTER	155

Andere Programm Funktionen 157

■ Ändern des Namen für das Programm	157
■ Kopieren eines Programms	157
■ Löschen eines Programms	157
■ Löschen aller Programme	157
■ Einstellen der Program Change Nummer	158
■ Zuweisung von MIDI Noten zu Pads in einem Sample Programm	158
■ Ändern der Standard Note Number Zuweisung	159

Kapitel 14: Arpeggiator 161

Bearbeiten des Arpeggiators.....161

Latch Funktion des Arpeggiators.....163

Verwendung des Arpeggiators mit bereits aufgenommenen Tracks.....163

Kapitel 15: Effekte.....	165
Effekte zu einem Pad zuweisen.....	165
■ Buss Effekte vs. Insert Effekte.....	166
■ Einen Effekt als Insert verwenden.....	166
■ Zusätzliche Effekte zu den Effektwegen hinzufügen.....	167
Verkoppeln von Effektwegen	168
Über die CPU Auslastungsanzeige.....	168
Editierung von Effekten.....	169
■ Effekt Liste.....	169
Den Ausgang eines Effektweges zu den Individual Outs routen.....	181
Master Effekte verwenden	182
■ Editierung der Master Effekte.....	182
Editieren des Effekt Sets	183
■ Den Namen des Effekt Sets ändern	183
■ Kopieren des Effekt Sets.....	183
■ Zurücksetzen des Effect Sets	183
Kapitel 16: Speichern und Laden (DISK Modus).....	185
■ Über Speicherkarten.....	185
Speichern.....	185
■ Auswahl des Speicherziels.....	185
■ Anlegen eines neuen Ordners	186
■ Ein Sample speichern.....	186
■ Ein Synth oder Sample Programm speichern	186
■ Alle Programme und Samples speichern.....	187
■ Eine Sequence speichern.....	188
■ Alle Sequences und Songs auf einmal speichern	189
■ Alle Daten des Speichers sichern.....	189
■ Über das Input Thru (IPT) File	189
■ Umbenennen eines Files	190
■ Löschen eines Files	190
■ Kopieren von Files.....	190
■ Verschieben von Files.....	191
Laden	192
■ Auswahl eines Files	192
■ Laden eines Samples.....	193
■ Laden von Audio vom internen CD Laufwerk (optional).....	193
■ Laden eines Programms	193
■ Löschen aller Daten im Speicher vor dem Ladevorgang	194
■ Eine Sequence laden	194
■ Ein ALL File laden	194
■ Einzelne Sequences aus dem ALL File laden.....	194
■ Das Effekt Set aus dem ALL File laden	194
■ Ein Ordner laden	195
■ Einen Ordner nach dem Löschen aller Daten im Speicher laden.....	195
■ Ein Project laden	195
■ Ein Input Thru File laden.....	195
CDs brennen	196
■ Audio CDs.....	196
■ Daten CDs	196
■ CD-R/Ws löschen	197
■ CD finalisieren	197
Autoload	197
■ Erzeugen eines Autoload	197
■ Zurücksetzen der Autoload Funktion	198
■ Deaktivieren der Autoload Funktion	198
Formatierung	198

Kapitel 17: Q-LINK Controller	199
Konfiguration der Q-LINK Fader und Regler.....	199
Zurücksetzen des Wertes für den Q-LINK Fader / Regler	201
Aufnahme von Fader / Regler Werten in eine Sequence	201
■ [AFTER] Taste.....	201
Senden von MIDI Continuous Controller Daten mit Q-LINK	202
Kapitel 18: Die MPC5000 mit externen Geräten verwenden.....	203
MIDI Clock	203
■ MIDI Sync mit der MPC5000 als Master	203
■ MIDI Sync mit der MPC5000 als Slave.....	203
MIDI Time Code (MTC).....	204
■ Time Code Anzeige	204
■ MPC5000 als Slave.....	204
■ MPC5000 als Master.....	205
■ MIDI Machine Control (MMC).....	205
■ Senden von MMC zu einem Gerät	205
■ Empfang von MMC Befehlen.....	205
Anschluss der MPC5000 an MIDI Keyboard mit integrierten Sounds	207
Einstellen des MIDI Eingangskanals	208
Verwenden der MPC5000 als multitimbrales Soundmodul	208
■ Den MIDI Kanal definieren	208
Kapitel 19: Anschluss der MPC5000 an den Computer.....	209
■ Anschluss der MPC5000 an einen Windows - PC	209
■ Anschluss der MPC5000 an einen Macintosh.....	209
Kapitel 20: Andere Einstellungen	211
■ Einstellen des Master Levels	211
■ Tap Average	211
■ Flash Tempo LED	211
■ Mute / Stop von One-Shot Samples.....	212
■ Einstellen des ADAT Digitalausgangs	212
■ Fußschalter verwenden	212
■ Anpassen der Pad Sensitivity und der Velocity Curve.....	214
■ SYSTEM.....	214
■ Zurücksetzen auf Werkseinstellung.....	215
■ Aktualisieren der MPC5000 Betriebssystem	215
Kapitel 21: Technische Daten	217
■ General	217
■ Sound Erzeugung	217
■ Effekte	217
■ Sequencer	217
■ Eingänge/Ausgänge	218
■ Standardzubehör.....	218
■ Optionales Zubehör.....	218
■ Datenkompatibilität.....	218
MIDI Implementation Chart.....	219
Index	221

Kapitel 1: Einführung

Für Ihre Entscheidung, sich eine MPC5000 zu kaufen, bedanken wir uns sehr herzlich. Die MPC5000 ist ein sehr leistungsfähiges Tool für die Musikproduktion. Wenn Sie diese Anleitung gelesen haben, wissen Sie, wie Sie das gesamte Potential der MPC gewinnbringend nutzen können. Da wir uns vorstellen können, dass Sie am liebsten sofort Ihre MPC5000 ausprobieren möchten, sollten Sie zunächst der MPC5000 Kurzanleitung Beachtung schenken. Die Kurzanleitung ist eine separate Anleitung, die alle Informationen zum sofortigen Start beinhaltet.

Nachdem Sie die ersten Erfahrungen mit dem Gerät gesammelt haben und Sie nun alle Features der MPC kennen lernen wollen, sind Sie hier genau richtig. Diese Anleitung beschreibt die Funktionsweise jedes Parameters der MPC5000. Sie sollten in dieser Anleitung Antworten auf alle Fragen zur MPC5000 finden.

Damit wir Ihnen den bestmöglichen Support bieten können, haben Sie die Möglichkeit, Ihre MPC5000 auf unserer Webseite (www.akaipro.de) zu registrieren. Da Sie das Betriebssystem der MPC5000 selbst aktualisieren können, sollten Sie von Zeit zu Zeit unsere Webseite besuchen, um zu sehen, was es Neues gibt. Zukünftige Betriebssysteme werden zum Beispiel Features, die sich unsere Anwender wünschen sowie Verbesserungen an bestehenden Funktionen enthalten. Von Zeit zu Zeit werden wir auch hier neue Beats und Samples veröffentlichen.

Wir hoffen, dass Ihnen die MPC5000 lange Zeit Spaß bringt und Sie mit ihr Ihre musikalischen Ziele umsetzen werden.

Mit freundlichen Grüßen,

Das MPC5000 Team

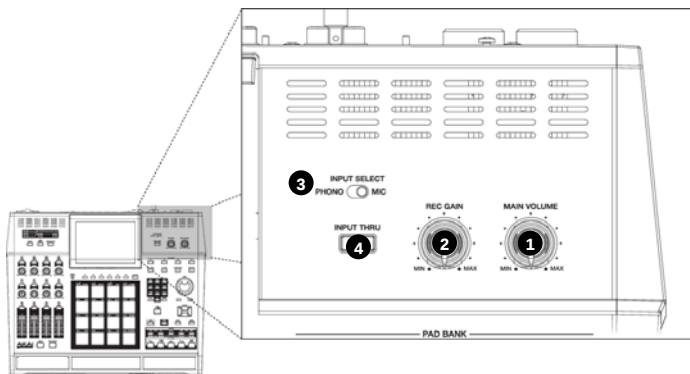
Überblick

In diesem Kapitel widmen wir uns den Grundlagen der MPC5000. Wir beschreiben hier die Namen und die Funktionen jedes Tasters, Faders, Drehreglers und Anschlusses. Danach befassen wir uns damit, wie Sie die MPC5000 in Ihr Studio integrieren können. Zuletzt erläutern wir die grundlegenden MPC Konzepte und Begriffe, die Ihnen in dieser Anleitung immer wieder begegnen werden.

Bitte beachten Sie, dass in dieser Anleitung die Bezeichnungen der Taster, Regler und der Anschlußbuchsen in eckigen Klammern gehalten sind und in Blockschrift geschrieben wird (wie z.B. [NAME]). Namen der verschiedenen Betriebsarten werden in Blockschrift dargestellt (PROGRAM Modus). Felder und Parameter, die im Display dargestellt werden, erkennen Sie an den einfachen Anführungszeichen, wie zum Beispiel 'Copy Sequence'.

■ Oberseite

Fast alle Bedienelemente der MPC5000 sind auf der Oberseite des Gerätes zu finden, wie:



1. [MAIN VOLUME] Regler:

Mit diesem Regler bestimmen Sie die Lautstärke des Signals, das am [PHONES] und [STEREO OUT] Anschluß auf der Rückseite der MPC5000 anliegt.

2. [REC GAIN] Regler:

Dieser Regler definiert die Verstärkung des Signals an den [INPUT] und [PHONO] Anschlüssen auf der Rückseite der MPC. Mit diesem Regler pegeln Sie ein Signal ein, bevor Sie die Aufnahme eines Samples starten.

3. [INPUT SELECT] Schalter:

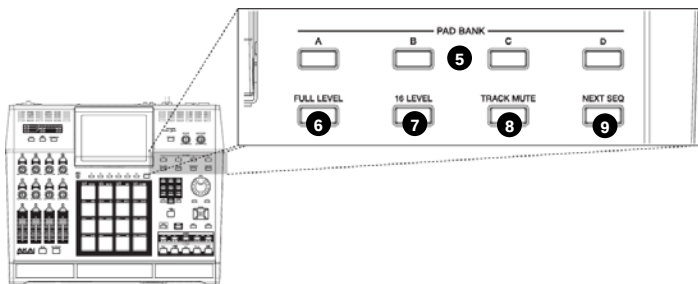
Dieser Schalter stellt die Quelle für die MPC5000 [INPUT THRU] und Aufnahmefunktionen ein. Bewegen Sie diesen Schalter auf die 'PHONO' Position, um ein Sample von den Chinch (RCA) Buchsen aufzunehmen, an die Sie CD Player, DJ Mixer, Minidisk, usw. anschließen können oder auf die 'MIC' Position zur Aufnahme von den [RECORD IN] MIC / 6,3 mm Klinke Combo Buchsen.

4. [INPUT THRU] Taste:

Mit Hilfe dieser Taste können Sie das Eingangssignal vom [RECORD IN] Anschluss mit dem [STEREO OUT] Signal mixen. Dadurch können Sie ohne zusätzlichen Mixer eine zusätzliche Audioquelle an den MPC5000 Ausgängen abhören. Den Pegel des Eingangssignals bestimmen Sie mit dem [REC GAIN] Regler. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel 'Input Thru' auf Seite 100.

5. [PAD BANK] Tasten:

Mit diesen Tasten können Sie zwischen den verschiedenen Pad Bänken A, B, C und D umschalten, wodurch Sie insgesamt 64 Pads spielen können. Die gegenwärtig aktive Pad Bank leuchtet auf.



6. [FULL LEVEL] Taste:

Wenn diese Taste aktiviert ist, spielt die MPC den Sound eines Pads immer mit maximaler Lautstärke ab. Pads werden mit maximaler MIDI Velocity (127) aufgenommen. Wird der Taster deaktiviert, können die Pads wieder mit dem gesamten Dynamikbereich gespielt werden. Pads werden dann auch wieder über den gesamten MIDI Velocity Bereich von 0-127 aufgenommen.

7. [16 LEVEL] Taste:

Diese Taste ermöglicht die Verwendung aller 16 Drum Pads zum Spielen eines Samples mit ansteigender Velocity, ansteigendem Filter Effekt oder das Spielen eines Samples in 16 verschiedenen Tonhöhen.

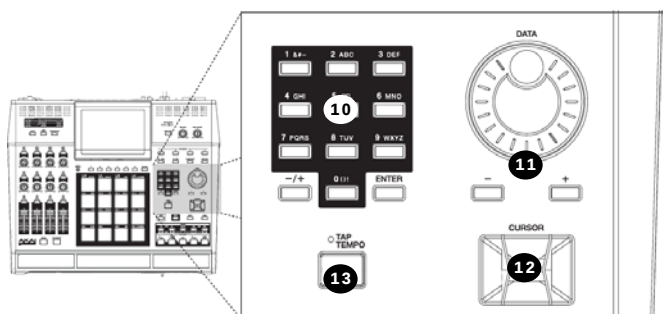
Ist die 16 Levels Funktion mit der Velocity verknüpft, spielen alle Pads dasselbe Sample so ab, dass sich die Lautstärke des Samples von [PAD 1] bis [PAD 16] schrittweise erhöht. Weitere Informationen über dieses Feature finden Sie auf Seite 87 in dieser Anleitung.

8. [TRACK MUTE] Taste:

Sie können mit der [TRACK MUTE] Taste die TRACK MUTE Seite im Display aufrufen, auf der Sie die Tracks einer Sequence mit den Pads muten oder solo spielen lassen können, sowie einzelne Pads im gegenwärtig gewählten Programm stumm schalten können. Weitere Informationen zum Track Mute finden Sie auf Seite 88. Das Pad Mute Feature wird auf Seite 90 erklärt.

9. [NEXT SEQ] Taste:

Die NEXT SEQ Displayseite können Sie mit dieser Taste aufrufen. Hier können Sie mit einem Pad zwischen Sequenzen umschalten. Für weitere Informationen beachten Sie den Abschnitt 'Auswahl eines zu spielenden Sequence mit den Pads' auf Seite 92.



10. 10er Tastaturblock

Mit diesem Ziffernblock können Sie Werte direkt eingeben. Geben Sie Zahlen in ausgewählte numerische Felder ein und drücken Sie dann die [ENTER] Taste. Bei der Eingabe von Dezimalwerten können Sie den Dezimalpunkt ignorieren (zum Beispiel: geben Sie 1205 für 120.5 ein). Bei einer fehlerhaften Eingabe können Sie den Vorgang abrechnen, indem Sie vor der [ENTER] Taste auf [SHIFT] drücken. Wenn Sie die [CURSOR] Tasten, das [DATA] Rad oder die [MAIN] Taste verwenden, während Sie mit dem Ziffernblock Daten eingeben, bricht der Vorgang ab und die Daten kehren zum Ursprungswert zurück.

Sie sehen auch, dass, wie bei einem Telefon, jeder Zahl drei oder vier Buchstaben zugeordnet sind. Diese können Sie zum Benennen eines Programms, Tracks, Samples usw. verwenden. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 22 dieser Anleitung.

11. [DATA] Rad / [+] und [-] Tasten:

Zur schnellen Änderungen in gegenwärtig ausgewählten Feldern können Sie dieses Rad verwenden. Wird es im Uhrzeigersinn gedreht, erhöhen sich die Werte oder Sie bewegen Sie sich einer Übersicht nach vorn. Umgedreht funktioniert das Ganze, wenn Sie das Rad im entgegengesetzten Uhrzeigersinn drehen – Werte werden verringert und Sie bewegen sich rückwärts durch eine Listenansicht.

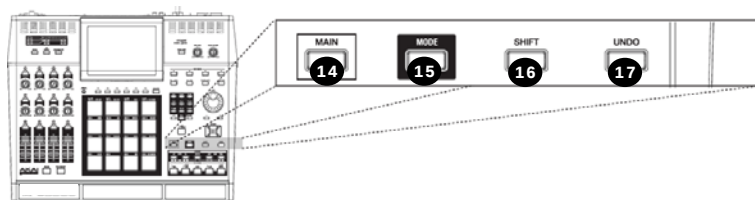
Die [+] und [-] Tasten können für schrittweise Werteänderungen verwendet werden und eignen sich deshalb für Feineinstellungen.

12. [CURSOR] Tasten:

Diese vier Tasten dienen zur Navigation des Cursors im LCD, um verschiedene Parameter in der Displayanzeige auszuwählen.

13. [TAP TEMPO] Taste:

Indem Sie diese Taste in der von Ihnen gewünschten Geschwindigkeit hintereinander drücken, können Sie das Tempo einer Sequence bestimmen. Weitere Hinweise zum Definieren von Tempoeinstellungen finden Sie im Abschnitt 'Der Sequencer' auf Seite 25.



14. [MAIN] Taste:

Mit dieser Taste kehren Sie immer wieder zur Main Seite der MPC5000 zurück. Die Main Seite wird Ihnen angezeigt, nachdem das Gerät eingeschaltet wurde. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt 'Betriebsarten' auf Seite 19.

15. [MODE] Taste:

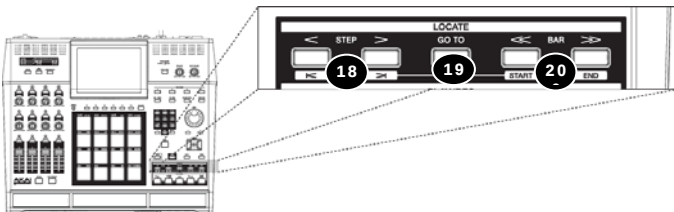
Die MPC5000 verfügt über verschiedene Betriebsarten (Modi). Jeder Modus ist einem Pad zugeordnet. Zum Umschalten zwischen den verschiedenen Modi halten Sie die [MODE] Taste und schlagen dann das Pad, das dem gewünschten Modus entspricht, an. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 19.

16. [SHIFT] Taste:

Viele der MPC5000 Tasten und Pads besitzen mehr als eine Funktion. Halten Sie die [SHIFT] Taste gedrückt und drücken Sie eine der Tasten oder eines der Pads, damit Sie auf die alternative Funktion zugreifen können.

17. [UNDO] Taste:

Sollten Sie mit Ihrer letzten Performance nicht zufrieden sein, können Sie den letzten Take mit der [UNDO] Taste löschen. Sie können damit auch verschiedene Sample Edit Funktionen, wie Reverse, Discard und Normalize zurück nehmen.



18. [STEP] Tasten ('<' und '>'):

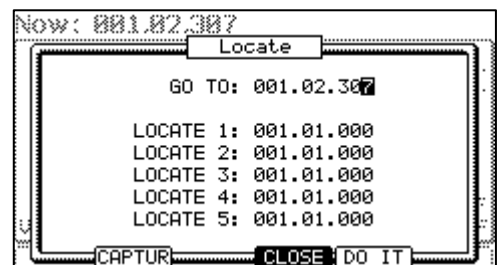
Diese Tasten lassen Sie, abhängig von der Timing Correct Einstellung, durch eine Sequence schrittweise schalten. Weitere Hinweise finden Sie im Abschnitt 'STEP EDIT Mod' auf Seite 55.

19. [GO TO] Taste:

Diese Taste ruft das Locate Fenster auf.

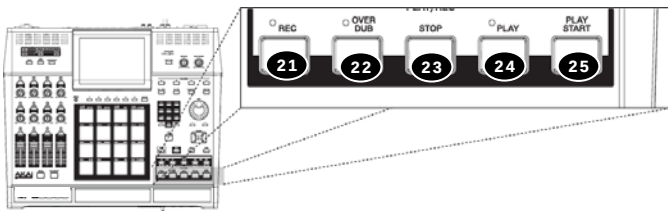
Indem Sie einen Locate Punkt eingeben und auf [F5] (GO TO) drücken, können Sie zu der gewählten Position in der Sequence springen.

Locate Punkte lassen sich auch speichern. Wählen Sie den Punkt dazu in Ihrer Sequence aus und drücken Sie die [GO TO] Taste. Wählen Sie die Locate Nummer, die Sie speichern wollen, mit dem Cursor aus und drücken Sie zum Speichern dieses Punktes [F2] (CAPTUR).



20. [BAR] Tasten ('<<' und '>>'):

Zum Bewegen durch Sequenzen in Taktabständen verwenden Sie diese Tasten. Beachten Sie den Abschnitt 'STEP EDIT Mod' auf Seite 55 für weitere Informationen dazu.



21. [REC] Taste:

Die Aktivierung der Aufnahme Ihres Spiels übernimmt diese Taste. Drücken Sie gleichzeitig [REC] + [PLAY START] oder [REC] + [PLAY] zum Starten der Aufnahme einer Sequence. Bereits existierende Events in Ihrer Sequence werden durch Ihre neue Performance überschrieben.

Punch In Aktionen (in die Aufnahme einsteigen) während der Wiedergabe lassen sich mit [PLAY] + [REC] ausführen. Zum Punch Out drücken Sie die [REC] Taste ein zweites Mal. Weitere Informationen zu Punch In und Punch Out finden Sie auf Seite 28.

Ganz neu bei der MPC5000 ist der 'Record Ready' Modus. Im 'Record Ready' Modus startet die MPC mit der Aufnahme, wenn ein MIDI oder MMC Start Befehl empfangen wird. Um in den Record Ready Modus zu gelangen, drücken Sie einfach auf die [REC] Taste. Die LED beginnt zu blinken und zeigt damit an, dass sich die MPC im 'Record Ready' Modus befindet. Die Aufnahme an der MPC beginnt, wenn Sie [PLAY] drücken oder ein MIDI Start Befehl empfangen wird. Weitere Informationen zum 'Record Ready' Modus finden Sie auf Seite 27.

Eine andere, der MPC5000 neu hinzugefügte Funktion ist die Möglichkeit, Step Recording von der MAIN Seite aus durchzuführen. Halten Sie dazu entweder die [REC] oder [OVERDUB] Taste gedrückt. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 27.

22. [OVERDUB] Taste:

Diese Taste ist der [REC] Taste der Funktion nach ziemlich ähnlich. Der Unterschied besteht darin, dass Sie mit [OVERDUB] Events zu einer bestehenden Sequence hinzufügen können, anstatt existierende Events zu löschen.

Drücken Sie [OVERDUB] + [PLAY START] oder [OVERDUB] + [PLAY] Um mit dem Overdub einer Sequence zu beginnen. Für einen Punch In drücken Sie bei der Wiedergabe einer Sequence [PLAY] + [OVERDUB]. Drücken Sie [OVERDUB] zum Punch Out während der Aufnahme.

23. [STOP] Taste:

Mit dieser Taste beenden Sie die Wiedergabe oder die Aufnahme. Wenn Sie diese Taste dreimal schnell hintereinander drücken, wird ein 'All Notes Off' MIDI befehl gesendet, der die Wiedergabe aller Sounds stoppt.

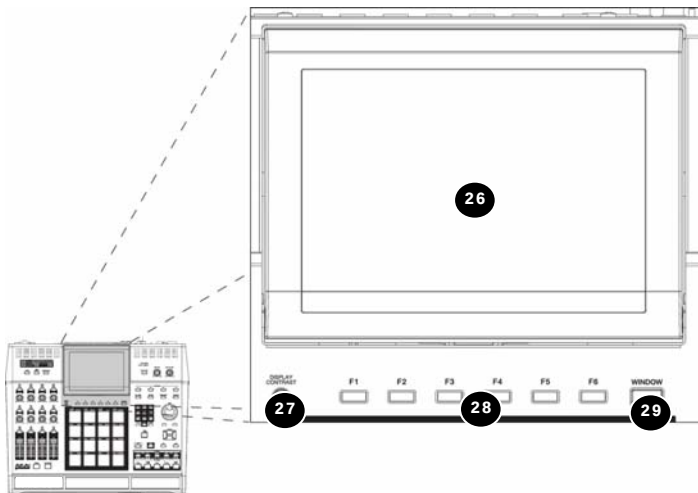
Hinweis: Wenn Noten der MPC5000 hängen oder ein Sample auf Grund falscher Programmierung weiter spielt, können Sie alle Sounds stoppen, indem Sie dreimal schnell die [STOP] Taste drücken.

24. [PLAY] Taste:

Zum Starten der Wiedergabe von der gegenwärtig gewählten Position drücken Sie auf diese Taste.

25. [PLAY START] Taste:

Mit dieser Taste starten Sie eine Sequence von Beginn.



26. Display:

Das hintergrundbeleuchtete LCD (Liquid Crystal Display) zeigt den gegenwärtigen Status der MPC an.

27. [DISPLAY CONTRAST] Regler:

Zum Ändern des LCD Kontrasts drehen Sie diesen Regler. Dadurch können Sie die Lesbarkeit des Displays in verschiedenen Neigungswinkeln verbessern.

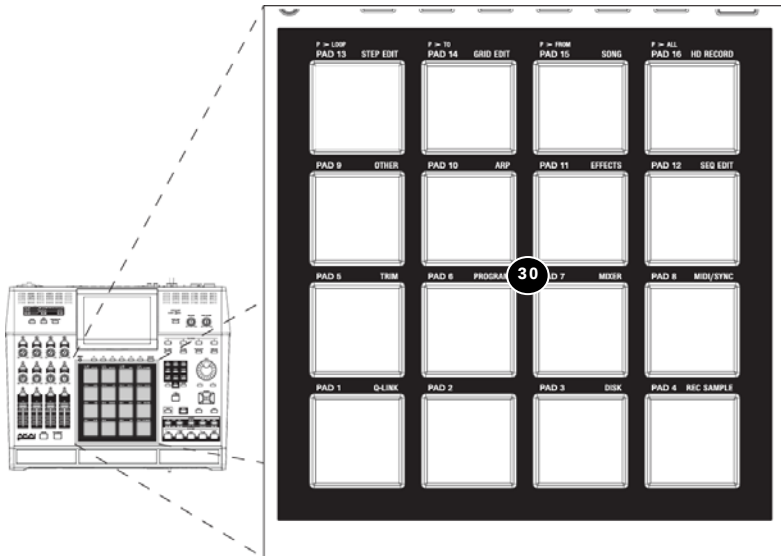
28. [F1] bis [F6] Tasten:

Diese Tasten werden zum Aufrufen von Seiten, die über den unteren Displayrand zugänglich werden oder zum Ausführen von Funktionen, die diesen Tasten zugewiesen sind, verwendet. Die zugewiesene Funktion ändert sich je nach angezeigter Displayanzeige.

29. [WINDOW] Taste

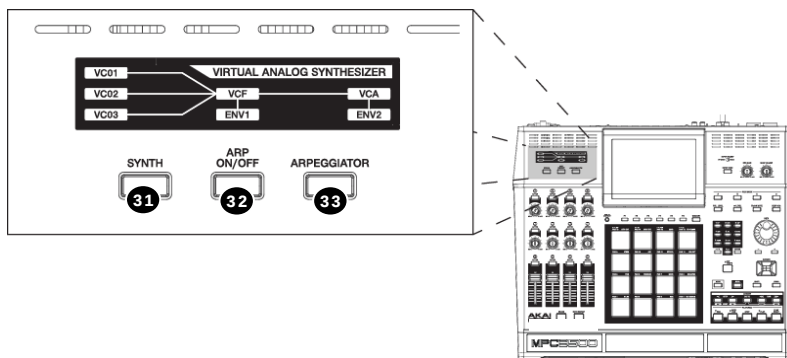
Mit dieser Taste können Sie ein Pop-Up Fenster öffnen, in dem Sie ins Detail gehende Informationen über den gewählten Parameter erhalten und eine Funktion genauer bearbeiten können. Sobald weitere Details zu einem gewählten Parameter zur Verfügung stehen, leuchtet die [WINDOW] Taste auf.

Diese Taste dient auch als Aktivitätsleuchte für eine USB Verbindung zum Computer. Wenn Ihr Computer auf die Festplatte zugreift, blinkt die LEC der [WINDOW] Taste wiederholt.



30. [PAD1] bis [PAD16]:

Zum Triggern von Samples Ihrer MPC und zum Spielen der Synth Programs verwenden Sie die Drum Pads. Diese Pads können auch zum Aufrufen verschiedener Modi, zur Auswahl von Sequences und zum Muten von Tracks verwendet werden.



31. [SYNTH]

Als neues Feature besitzt die MPC5000 einen virtuell-analogen 'Synth'. Synth Programme erzeugen Sounds durch 'subtraktive Synthese'. Mit Synth Programmen können Sie, von weichen Lead Sounds über bombastische Bässe bis hin zu pulsierenden Flächensounds, eine gewaltige Bandbreite an Sounds erzeugen.

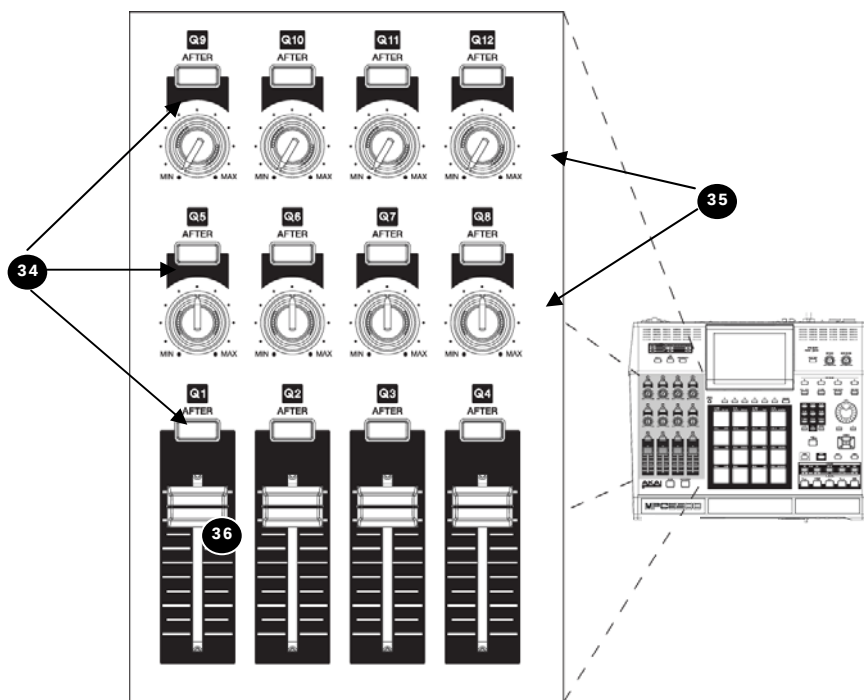
Drücken Sie die [SYNTH] Taste, um den Synth aufzurufen, automatisch das erste geladene Synth Programm einem gewählten Track zuzuordnen oder ein neues Synth Programm zu erstellen, falls noch keines geladen wurde. Die [SYNTH] Taste ist also eine Abkürzung, um schnell mit dem Programmieren eines eigenen Synth Programs beginnen zu können.

32. [ARP ON/OFF]

Dank dieser Taste können Sie den Arpeggiator schnell ein- und ausschalten. Falls der Arpeggiator für den gewählten Track aktiviert wurde, leuchtet die Taste.

33. [ARPEGGIATOR]

Ebenfalls eine neue Funktion der MPC5000 ist der Arpeggiator. Der Arpeggiator spielt die Reihenfolge der Pads oder Noten, die über ein externes MIDI Keyboard, die gedrückt gehalten, ab. Dadurch können Sie schnelle Phrasen spielen lassen, die per Hand nur sehr schwer umsetzbar wären. Dies funktioniert ähnlich wie beim Drücken der [NOTE REPEAT] Taste, nur dass der Vorteil eines Arpeggiators (oder kurz 'Arp') der ist, dass die Noten in einem bestimmten Muster wiedergegeben werden. Weitere Informationen zum Arpeggiator finden Sie auf Seite 161.



34. [AFTER] Tasten (12):

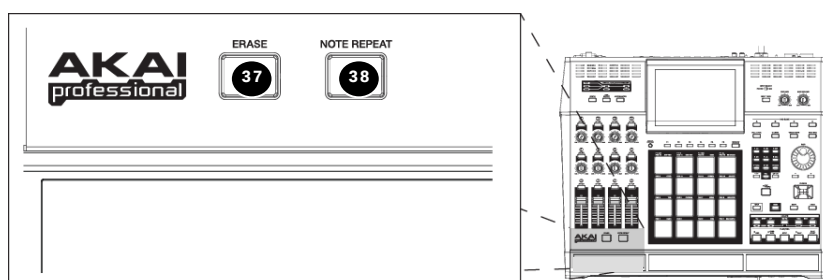
Werden diese Tasten bei der Aufnahme aktiviert, überschreibt der Q-LINK Fader oder Regler, der mit der jeweiligen [AFTER] Taste verknüpft ist, bereits existierende Q-LINK Daten im Track. Zusätzlich dazu lassen sich die Taste so konfigurieren, dass sie MIDI Continuous Controller Daten zum Steuern externer MIDI Geräte senden. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt 'Q-LINK Controller' auf Seite 199 dieser Anleitung.

35. Q-LINK Regler (8):

Die Manipulation Ihrer Sounds in Echtzeit ermöglichen diese Regler, indem sie sich im SLIDER Modus verschiedenen Parametern zuordnen lassen. Sie können mit den Reglern aber auch MIDI Continuous Controller Daten zur Steuerung externer MIDI Module erzeugen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt 'Q-LINK Controller' auf Seite 199.

36. Q-LINK Fader (4):

Diese Fader können ebenso wie die Q-LINK Regler zur Manipulation von Sounds in Echtzeit verwendet werden. Im SLIDER Modus können Sie den Fadern verschiedene Parameter zuweisen. Sie können mit den Fadern aber auch MIDI Continuous Controller Daten zur Steuerung externer MIDI Module erzeugen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt 'Q-LINK Controller' auf Seite 199.



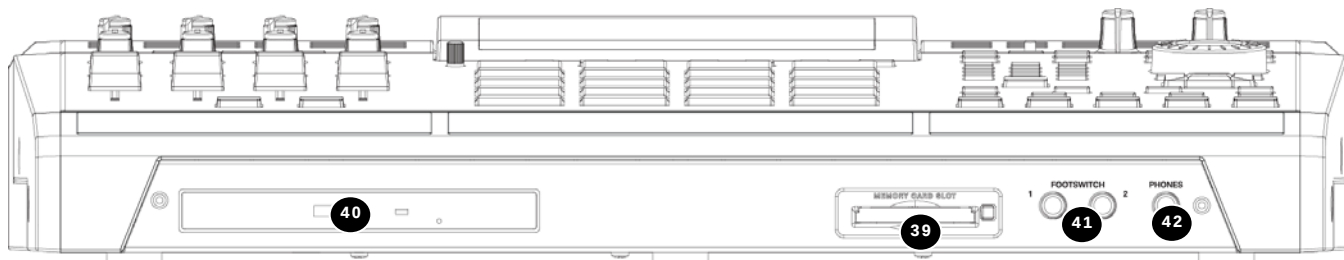
37. [ERASE] Taste:

Mit Hilfe der [ERASE] Taste lassen sich Events innerhalb eines Tracks löschen. Sie können dies in Echtzeit während der Aufnahme durchführen oder Events mit Hilfe des ERASE Fensters löschen. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 29.

38. [NOTE REPEAT] Taste:

Wird diese Taste beim Anschlagen eines Pads gedrückt gehalten, wird das Pad Sample mit der Geschwindigkeit der Einstellung im 'Timing Correct' Fenster ([F1] (T.C.) der MAIN Seite) immer wieder neu getriggert. Note Repeat ermöglicht das Spielen von Trommelwirbeln, schnellen Hi-Hat Figuren mit wechselndem Swing sowie andere perkussive Effekte, die sich nicht einfach per Hand spielen lassen. Für weitere Informationen lesen Sie das Kapitel '

Note Repeat' auf Seite 34.



■ Vorderseite

Die Vorderseite der MPC5000 besitzt ebenfalls einige bemerkenswerte Features:

39. [MEMORY CARD SLOT]:

Der MPC5000 [MEMORY CARD SLOT] kann mit 'Type I' und 'Type II' Compact Flash Speicherkarten verwendet werden. Diese Karten dienen zum Speichern Ihrer Audio und Song Daten.

40. [DVD ROM] Laufwerk (Optional):

In diesem Schacht wird das optional erhältliche CD-RW/DVD ROM Laufwerk (Modell #CDM-25) installiert. Mit Hilfe des DVD Laufwerks können Sie WAV, AIFF oder SND Samples von CD laden, Backups Ihrer Arbeit anfertigen und Redbook Audio CDs, die in jedem anderen CD Player wiedergegeben werden können, brennen.

41. [FOOTSWITCH] Buchsen (2) :

An diese Buchsen können Sie einen Fußtaster anschließen, der für zahlreiche Funktionen genutzt werden kann. Sie können mit einem Fußtaster Funktionen, wie Punch In/Out oder das Starten und Stoppen des Sequencers steuern sowie sogar ausgewählte Pads spielen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt '**Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**' auf Seite **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

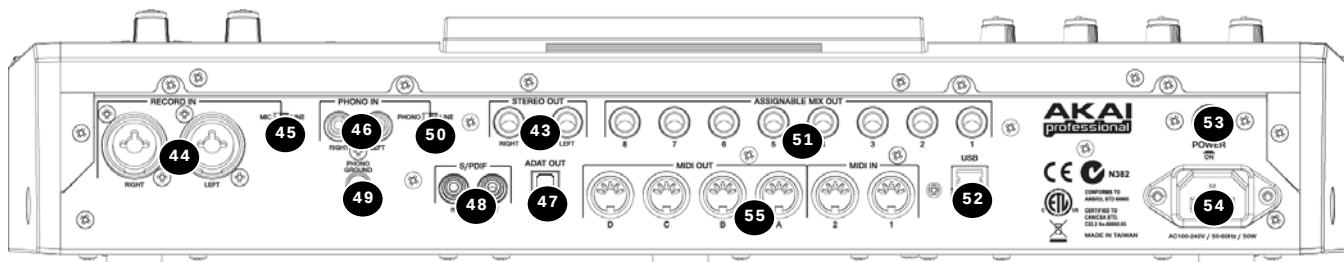
Es existieren zwei Fußtaster Arten: normalerweise geöffnete (der Kontakt ist geöffnet bei nicht gedrücktem Taster) und normal geschlossene (der Kontakt ist geschlossen bei nicht gedrücktem Taster). Beim Einschalten der MPC5000 erkennt das Gerät automatisch, welche Art Fußtaster Sie angeschlossen haben, so dass Sie beide Typen verwenden können.

42. [PHONES] Eingang:

Verbinden Sie Ihrer Stereokopfhörer mit dieser Buchse. Dieser Anschluss spiegelt das Signal der [STEREO OUT] Buchsen. Die Lautstärke des Kopfhörers regeln Sie mit dem [MAIN VOLUME] Regler.

■ Rückseite

Auf der Rückseite der MPC5000 finden Sie die folgenden Ein- und Ausgänge:



43. [STEREO OUT] Buchsen:

Das sind die Summenausgänge Ihrer MPC5000. Schließen Sie diese an Ihren Recorder, Mixer oder Ihr Lautsprechersystem an.

44. [RECORD IN] Buchsen (6.3 mm Klinke / XLR Combo):

Verwenden Sie diese Eingänge zur Aufnahme von Samples in Ihre MPC und zur Aufnahme von Audio Tracks auf die interne Festplatte.

Die [RECORD IN] Buchsen sind als 6,3 mm Klinken / XLR Combobuchsen ausgeführt, weshalb Sie beide Anschlußtypen verwenden können. Der Eingangspegel für diese Anschlüsse wird mit dem [REC GAIN] Regler definiert.

45. [MIC/LINE] Schalter:

Mit Hilfe dieses Schalters können Sie das am [RECORD IN] Eingang angeschlossene Quellsignal zwischen Mic Pegel oder Linepegel umschalten. In der MIC Position wird das Eingangssignal für einen optimalen Pegel vorverstärkt.

ACHTUNG! Eine falsche Einstellung dieses Schalters kann Ihre Aufnahme verzerren, wenn Sie ihn auf MIC stellen, obwohl das Signal den MIC Preamp nicht benötigt. Überprüfen Sie, ob das Signal Verstärkung benötigt, BEVOR Sie diesen Schalter einstellen.

46. [PHONO IN] Buchsen (RCA):

Zum Anschluss eines Turntables oder eines CD Players mit RCA (Chinch) Anschlüssen an Ihre MPC dienen diese Eingänge. Der Eingangspegel für diese Anschlüsse wird mit dem [REC GAIN] Regler eingestellt. Die besten Ergebnisse werden Sie erzielen, wenn Sie den [INPUT] Phono/Line Schalter richtig einstellen.

47. [ADAT] Digitalausgang:

An diesen Ausgang können Sie Geräte mit einem ADAT Digitaleingang anschließen. Dieser Anschluss sendet 8 digitale ADAT Audiospuren zu einem kompatiblen Aufnahmegerät. Weitere Hinweise zur Konfiguration dieser Ausgänge finden Sie auf Seite 212.

48. [DIGITAL IN/OUT] Buchsen (S/PDIF):

Das sind koaxiale Digitalein- und Ausgänge. An den IN können Sie den Digitalausgang eines CD Players oder eines DATs anschließen. Am OUT wird das gleiche Signal, wie am [STEREO OUT] ausgegeben.

49. [PHONO GROUND] Schraube:

Falls Ihr Turntable eine Erdung benötigt, verwenden Sie diese Schraube zum Befestigen des Ground Kabels.

50. [LINE / PHONO] Schalter:

Mit diesem Schalter können Sie definieren, ob das Signal der [PHONO IN] RCA Buchsen ein Line- oder Phono Signal ist. In der PHONO Position wird am Eingang ein RIAA-Class Phono Vorverstärker zugeschaltet. Mit der Schalterposition 'LINE' können Sie Geräte mit Linepegelausgang (CD Player, DJ Mixer, Minidisk usw.) sampeln. Wird der Schalter auf die 'PHONO' Position gesetzt, können Sie ein Turntable Signal aufnehmen.

ACHTUNG! Die falsche Einstellung kann zu Audioverzerrungen führen. Wenn Sie die PHONO Position bei der Aufnahme eines Line Signals verwenden, übersteuert Ihre Aufnahme. Überprüfen Sie bitte, ob Ihr Turntable Vorverstärkung benötigt, BEVOR Sie diesen Schalter einstellen.

51. [ASSIGNABLE MIX OUT 1/2/3/4/5/6/7/8] Buchsen (6,3 mm Klinke):

Diese Einzelausgänge können dazu genutzt werden, Pad Sounds separat zu einem Mixer oder einem externen Effektgerät auszugeben, wodurch Sie erweiterte Mixing Möglichkeiten für ihren Song erhalten.

52. [USB] Port:

Dieser Anschluss gestattet die Verbindung der MPC mit ihrem Computer, um Dateien sehr schnell mit dem High Speed USB 2.0 Protokoll zu übertragen. Schließen Sie Ihre MPC5000 mit einem normalen USB Kabel an einen USB Port Ihres Computers an. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt 'Anschluss der MPC5000 an den Computer' auf Seite 209.

53. [Power] Schalter:

Mit diesem Schalter nehmen Sie die MPC in Betrieb oder schalten sie aus.

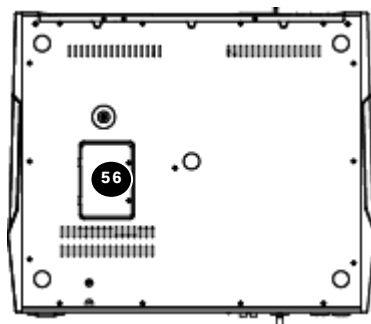
54. [AC IN] Anschluss:

Schließen Sie an diese Buchse das mitgelieferte IEC Netzkabel an. Das interne Netzteil schaltet sich automatisch auf die passende Spannung (von 100 bis 240 Volt, 50 - 60 Hz).

55. [MIDI] Buchsen (2 IN, 4 OUT):

Die MPC5000 kann MIDI Daten über diese Anschlüsse senden oder empfangen. Verbinden Sie einen der MIDI Outs Mit dem MIDI Eingang eines externen Gerätes und einen der MIDI Ins dem MPC mit dem MIDI Ausgang eines externen MIDI Gerätes.

■ Unterseite



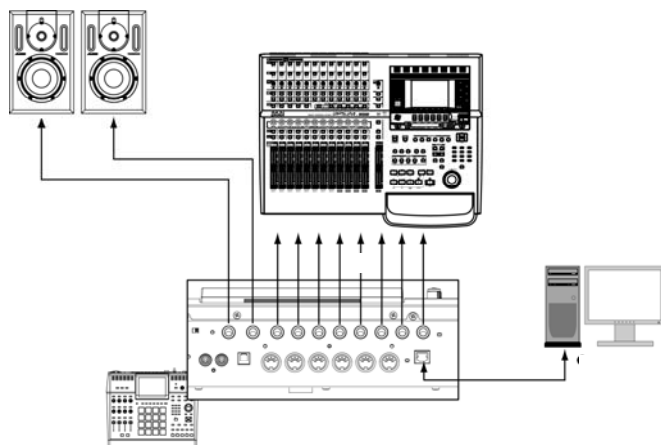
56. Ram Expansion Slot:

Hier kann das optionale EXM-E3 RAM Expansion Module eingebaut werden. Wir empfehlen Ihnen, die RAM Installation durch einen Akai Professional Fachhändler vornehmen zu lassen. Mit dem EXM-E3 erhöht sich die Sample Zeit auf über 36 Minuten (Mono), ein Sample kann dann über 24 Minuten lang sein.

Anschluss Ihrer MPC5000

Die folgende Abbildung zeigt, wie die MPC5000 in Ihr Setup integriert werden kann. Beachten Sie bitte die darunter folgenden Abbildungen, welche die Verkabelung jedes Anschlusses der MPC zeigen. Bedenken Sie auch, dass sich Ihr Setup von den hier gezeigten unterscheiden kann.

■ Beispiel zum Anschluss der Audioausgänge



1. Schließen Sie die [STEREO OUT] an aktive Monitore an.

Dadurch können Sie die Stereosumme der MPC abhören.

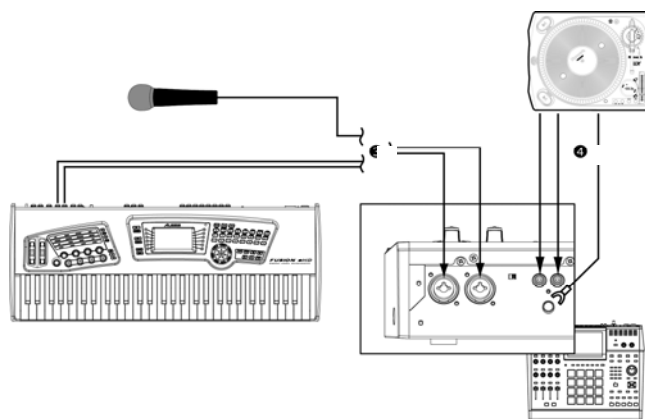
2. Verbinden Sie die [ASSIGNABLE MIX OUTS] mit einem Mehrspur Hard Disk Recorder.

Auf diese Weise können Sie einzelne Samples und Sounds getrennt aufnehmen.

Ie können die [STEREO OUT] Ausgänge der MPC5000 auch mit einem Mixer verbinden, um die MPC mit anderen Instrumenten abzumischen oder die [ASSIGNABLE MIX OUTS] dazu verwenden, bestimmte Sounds mit externen Effekten nachzubearbeiten.

Hinweis: Die Ausgänge der MPC5000 sind elektrisch symmetriert, Verwenden Sie deshalb möglichst 'symmetrische' oder 'Stereoklinken' Kabel, um die Audioqualität zu verbessern. Wenn Sie normale unsymmetrische oder Monoklinkenkabel verwenden, wird die Lautstärke nicht geringer.

■ Beispiel zum Anschluss des analogen Eingangs



1. Schließen Sie einen Synthesizer oder ein Mikrofon an die [RECORD IN] Buchsen an.

An den [RECORD IN] Eingängen anliegende Signale lassen sich in Sample Programs aufnehmen. Die [RECORD IN] Buchsen sind 6,3mm Klinen / XLR Combobuchsen, die beide Verbindungstypen akzeptieren. Der Eingangspegel für diese Buchsen wird mit dem [REC GAIN] Regler kontrolliert.

Eingangsquellen lassen sich mit dem Input Thru Feature abhören. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 100. Außerdem können Sie diese Eingänge für das Hard Disk Recording verwenden. Auf Seite 77 finden Sie weitere Informationen zum Hard Disk Recording.

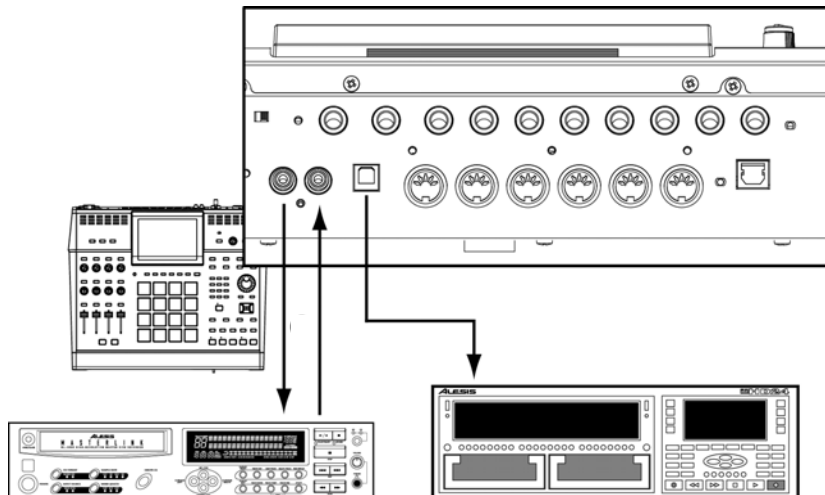
Hinweis: Die Eingangsempfindlichkeit dieser Buchsen wird mit dem [LINE/MIC] Schalter festgelegt. Wenn Sie diesen Schalter falsch einstellen, kommt es zu Übersteuerungen und Verzerrungen. Vergewissern Sie sich VOR dem Anschluss des Quellsignals, ob Sie ein Mikrofon oder ein Gerät mit Linepegel verwenden.

2. Schließen Sie den Ausgang eines Turntables an die [PHONO IN] Buchsen an.

Dadurch können Sie von Vinyl sampeln. Falls Ihr Turntable Vorverstärkung benötigt, bringen Sie den [LINE/PHONO] Schalter in die 'PHONO' Position. Falls Sie den Turntable geerdet werden muss, schließen Sie das Massekabel an die [PHONO GROUND] Schraube an.

ACHTUNG! Die falsche Einstellung kann zu Audioverzerrungen führen. Wenn Sie die PHONO Position bei der Aufnahme eines Line Signals verwenden, übersteuert Ihre Aufnahme. Überprüfen Sie bitte, ob Ihr Turntable Vorverstärkung benötigt, BEVOR Sie diesen Schalter einstellen.

■ Beispiel für digitale Verbindung



1. Verbinden Sie die [DIGITAL IN/OUT] Anschlüsse mit einem Digitalrecorder

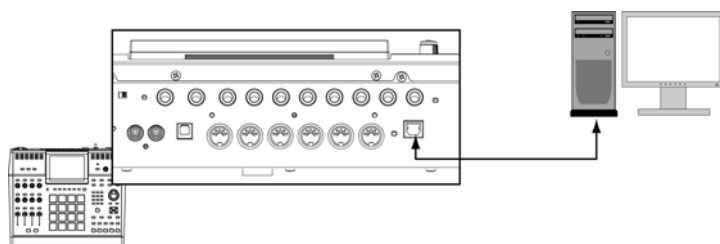
An diesen Anschlüssen wird ein digitales 48 kHz S/PDIF Audiosignal aufgenommen oder ausgegeben.

HINWEIS: Der S/PDIF Anschluss auf der Rückseite der MPC5000 sieht zwar wie eine normale Chinch (RCA) Buchse aus, Sie sollten jedoch kein normales Audiokabel zum Anschluss verwenden. Eine S/PDIF Verbindung benötigt ein 75 Ohm 'Digital Audio' Kabel für den reibungslosen Betrieb. Bei der Verwendung eines falschen Kabels erhalten Sie ein lautes Rauschen. Wenn Sie bei der Verwendung von S/PDIF Klicks hören oder ein Rauschen wahrnehmen, verwenden Sie wahrscheinlich das falsche Kabel.

2. Schließen Sie den [ADAT] Ausgang an einen Digital Recorder an.

Der optische Digitalausgang überträgt ein 8-Kanal ADAT Signal. Weitere Hinweise zur Konfigurationen des ADAT Ausgangs finden Sie im Abschnitt 'Einstellen des ADAT Digital' auf Seite 212.

■ USB Anschluss



Verwenden Sie ein normales USB Kabel, um Ihre MPC5000 mit Ihrem Computer zu verbinden.

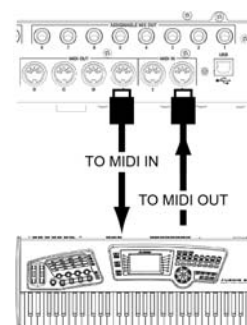
Für weitere Hinweise zum USB Modus und der Verbindung der MPC5000 mit einem Computer lesen Sie 'Anschluss der MPC5000 an den Computer' auf Seite 209.

■ MIDI Anschluss

Zum Anschluss Ihres MIDI Gerätes an die MPC5000 gehen Sie wie folgt vor:

1. Schließen Sie den MIDI Ausgang Ihres MIDI Gerätes an einen der [MIDI IN] Ports der MPC5000 an.
2. Verbinden Sie den MIDI Eingang Ihres MIDI Gerätes mit einem der [MIDI OUT] Ports der MPC5000.

Weitere Informationen zum Anschluss von MIDI Geräten finden Sie im Abschnitt 'Die MPC5000 mit externen Geräten verwenden' auf Seite 203.



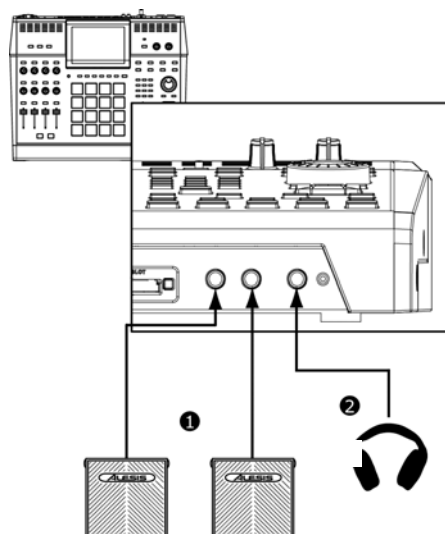
■ Fußtaster / Kopfhörer Anschluss

1. Schließen Sie an jede [FOOTSWITCH] Buchse einen Fußtaster an.

Mit Fußtastern können Sie die MPC starten und stoppen, Punch in/Out oder viele weitere Funktionen durchführen. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

2. Schließen Sie Ihren Kopfhörer an die [PHONES] Buchse an.

Auf diese Weise können Sie die [STEREO OUTS] über Kopfhörer hören. Die Lautstärke des Kopfhörersignals wird mit dem [MAIN VOLUME] Regler eingestellt.

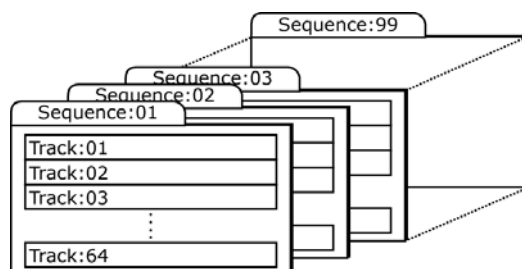


Grundlegende Konzepte und Begriffe

Bitte nehmen Sie sich einen Moment Zeit, um folgende Konzepte und Begriffe kennenzulernen, da diese in dieser Anleitung sehr oft vorkommen.

■ Sequence

Die Sequence ist der kleinste Baustein, den Sie bei der Datenerstellung mit der MPC5000 verwenden werden. Die Daten, die von einem MIDI-Keyboards oder den Pads kommen, werden in die Tracks einer Sequence aufgenommen. Jede Sequence hat 64 Tracks und die MPC5000 kann bis zu 99 separate Sequences gleichzeitig speichern.



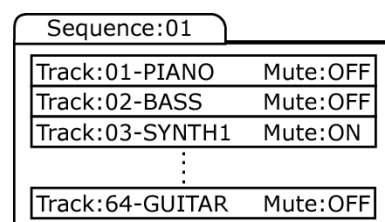
Die Länge einer Sequence kann im Bereich von 1 bis 999 Takt liegen. Sie können also theoretisch einen ganzen Song in nur einer Sequence erzeugen. Die MPC besitzt jedoch einen speziellen SONG Modus, in dem Sie verschiedene kurze Sequences zu einem Song zusammenfügen können. Auf diese Weise können Sie für jeden Songabschnitt eine Sequence erzeugen und diese Sequences dann als Song arrangieren.

Zum Beispiel: Indem Sie je eine separate Sequence für Strophe, Refrain, Chorus, und Intro des Songs erzeugen, können Sie im Song Modus schnell die Bestandteile des Songs (Strophe, Refrain, usw.) in die gewünschte Reihenfolge bringen. Dadurch müssen Sie einen Bereich, der mehrmals im Song vorkommt, nicht immer und immer wieder einspielen (wie zum Beispiel die Strophe). Noch wichtiger ist, dass der SONG Modus das Editieren und das Umarrangieren Ihres Songs erleichtert, da Sie einfach nur die Reihenfolge der Sequences ändern, anstatt den ganzen Song neu einzuspielen, müssen.

Im Song Modus können Sie auch Audio Tracks auf die Festplatte (Hard Disk) aufnehmen. Darüber sprechen wir aber etwas später.

■ Tracks

Die MPC5000 besitzt zwei Track Arten - Sequence Tracks und Hard Disk Recording Tracks. Sequence Tracks sind Bestandteile von Sequences. Eine Sequence besitzt 64 Tracks. Jeder Track kann unterschiedliche Spieldaten aufnehmen. Sie können beispielsweise in einem Track die Strophe und im zweiten Takt den Refrain aufnehmen. Alternativ ist es möglich, auf jedem Track ein anderes Instrument aufzunehmen.

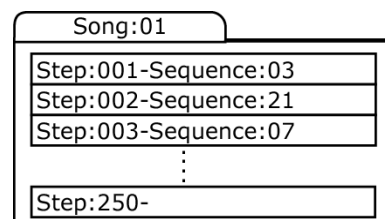


Ihr Spiel wird in Form von MIDI Events gespeichert – auf einen Sequence Track gelangen keine Audio Daten. Der Vorteil dieser Methode ist, dass Sie Ihre Performance nach der Aufnahme in vielfältiger Weise nachbearbeiten können. Beachten Sie dazu bitte den Abschnitt 'Note Nummer, Velocity und Länge' weiter unten.

Hard Disk Recording Tracks lassen sich im Song Modus aufnehmen. Mit dem Hard Disk Recording können Sie eine Live Performance, wie Vocals oder eine Gitarre aufnehmen und zusammen mit Ihrem Song abspielen. Die MPC5000 ermöglicht bis zu acht Hard Disk Tracks. Zwei lassen sich gleichzeitig aufnehmen.

■ Song

Wie wir bereits im Punkt 'Sequence' gesagt haben, besitzt die MPC einen speziellen SONG Modus, in dem sich verschiedene Sequences zu einem Song kombinieren lassen. Jedes Mal, wenn eine neue Sequence zu einem Song hinzugefügt wird, sagen wir, dass im Song ein neuer 'Step' angelegt wird. Im Song Modus können Sie für jeden Song Abschnitt (Strophe, Refrain, Hook, usw.) ein anderes Pattern verwenden.



Songs werden im SONG Modus der MPC5000 erzeugt und arrangiert. Jeder Song besitzt bis zu 250 Steps. Die MPC5000 kann bis zu 20 Songs gleichzeitig im Speicher behalten. Weitere Informationen zum 'SONG Mod' finden Sie auf Seite 71.

Im Song Modus können Sie auch Audio Tracks auf die Festplatte (Hard Disk) aufnehmen. Darüber sprechen wir aber etwas später. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt HD RECORD auf Seite 77.

■ Sample

Beim Anschlagen der Pads der MPC5000 triggern Sie verschiedene Klänge, die wir 'Samples' nennen. Samples sind digitale Audiodaten, die Sie über die [RECORD IN], [PHONO IN] oder [DIGITAL IN] Eingänge der Rückseite der MPC aufgenommen, von der Speicherkarte, von CD-ROM, der internen Festplatte laden oder vom Computer (über USB) auf die MPC übertragen haben.

Wenn Sie ein Sample in die MPC5000 geladen oder aufgenommen haben, können Sie es auf verschiedene Arten und Weisen manipulieren. Sie können beispielsweise das Sample kürzen, loopen, die Tonhöhe verschieben, oder einen der zahlreichen Effekte der MPC zur Nachbearbeitung verwenden. Nach der Bearbeitung können Sie ein Pad oder mehrere Pads auswählen, die das Sample abspielen.

Die MPC5000 kann 16-Bit Samples mit jeder Sample Rate in Mono oder Stereo verarbeiten. Audiodaten, die Sie mit höheren Sample Rates als 44.1 kHz importieren, werden automatisch heruntergerechnet.

■ Drum Pad

Die MPC5000 besitzt 16 anschlagdynamische Pads zum Triggern der Sounds. Diese Pads sind in 4 Bänken, die 'A,' 'B,' 'C' und 'D' heißen, organisiert. Diese Bänke lassen sich schnell mit den [PAD BANK] Tasten anwählen, wodurch Sie bis zu 64 Sounds im direkten Zugriff haben. Im PROGRAM Modus lassen sich Samples auf diese Pads legen.

■ Sample Programm

Ein Sample Programm ist eine Datei, die eine Liste aller verwendeten Samples und die Einstellungen jedes Samples (z.B. Pad Zuweisung, Loop Punkte, Tonhöhe, Effekte, usw.) enthält. Der PROGRAM Mode der MPC ist der Ort, an dem Sie Sample Programme editieren können. Die MPC5000 kann bis zu 100 Programme auf einmal in den Speicher laden.

Program:01				
Pad	bank	Pad	Sample	Level, Pan, Filter...
A	01	Side	Stick	
A	02	Bass	Drum	
A	03	Closed	Hihat	
D	16			

■ Synth Programme

Synth Programme (kurz für 'Synthesizer') sind eine Neuheit in der MPC5000. Ein Synthesizer ist ein Instrument, das eine große Vielfalt an Sounds elektronisch erzeugt. Synthesizer sind die Grundlage der meisten aktuellen Musikstile. Damit Sie einen ersten Eindruck von den beeindruckenden Klangmöglichkeiten erhalten, sollten Sie die mitgelieferten Synth Programme einfach einmal testen.

■ Note Nummer, Anschlagdynamik und Länge

Bei der Aufnahme einer Sequence werden bei jedem Anschlag eines Pads drei Schlüsselevents im Track gespeichert:

Die Note Nummer (also, welches Pad angeschlagen wurde)

Die Note Velocity (Anschlagdynamik – wie hart das Pad angeschlagen wurde)

Die Note Länge (wie lang wurde das Pad gedrückt gehalten)

Nachdem diese Informationen aufgenommen wurde, ist die MPC in der Lage, Ihre Performance exakt, wie Sie diese bei der Aufnahme gespielt haben, wiederzugeben. Sie können nun auch Bearbeitungen vornehmen, wie Noten löschen oder editieren, weitere Noten zu einer bestehenden Performance hinzufügen (Overdub,) Ihr Timing mit der Timing Correct Funktion korrigieren und vieles anderes mehr. Diese zahlreichen Funktionen besprechen wir im Abschnitt 'Der Sequencer' auf Seite 25.

Sollten Sie sich mit MIDI Sequencing bereits auskennen, sind ihnen die oben genannten Begriffe und Vorgehensweisen bestimmt geläufig. Falls Sie gerade in diese Materie einsteigen, verzweifeln Sie nicht—die MPC5000 übernimmt die meisten Aufgaben automatisch für Sie. Alle anderen Vorgänge, die von Ihnen eine Bestätigung verlangen, werden in dieser Anleitung erklärt.

■ RAM

RAM (Random Access Memory) ist der Speicher, in den Sie Audio und MIDI (Song) Daten einladen. Die MPC5000 ist ab Werk mit 64MB (Megabytes) RAM ausgestattet. Damit können Sie etwa 768 Sekunden (über 12 Minuten) Audio (in Mono) aufnehmen. Das EXM-E3 Expansion Module vergrößert Ihren Speicher auf 192MB, wodurch sich die maximale Aufnahmezeit auf über 36 Minuten erhöht.

Bitte beachten Sie, dass der Inhalt des RAM Speichers beim Ausschalten der MPC5000 gelöscht wird. Wenn Sie ihre Daten behalten wollen, müssen Sie diese vorher auf eine Compact Flash Speicherkarte oder auf die interne Festplatte speichern.

■ **Memory Card**

Im Gegensatz zum RAM speichert eine Compact Flash Speicherkarte Ihre Daten permanent, auch wenn die MPC5000 ausgeschaltet wird.

Bitte beachten Sie, dass die MPC5000 Songs und Samples nicht von der Speicherkarte abspielen kann. Sie müssen diese Daten zur Wiedergabe zunächst in den RAM Speicher laden.

Hinweise zu Speicherkarte: Auf dem Markt sind verschiedene Speicherkarten erhältlich. Die MPC5000 kann Compact Flash Cards vom 'Type I' und 'Type II' verwenden; achten Sie also auf den richtigen Typen der Speicherkarte.

Betriebsarten

Zum Bedienung der MPC5000 stehen verschiedene Betriebsarten (Modi) zur Verfügung. Jeder Modus übernimmt bestimmte Aufgaben, wie beispielsweise das Arrangieren der Sequences (SONG Modus) oder die Aufnahme eigener Samples (REC SAMPLE Modus).

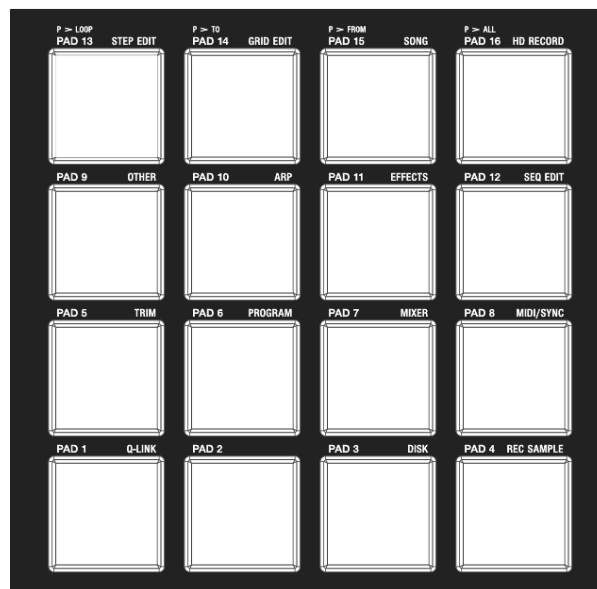
Sie können jeden Modus mit den Drum Pads der MPC5000 aufrufen. Halten Sie dazu zunächst die [MODE] Taste und drücken sie auf das Pad, welches den gewünschten Modus aktiviert. Über der rechten Ecke jedes Pads steht in gelber Schrift der Name des Modus, mit welchem das Pad verknüpft ist.

■ **MAIN Modus ([MODE] + [Pad 1])**

Das ist die Startseite der MPC5000, die nach dem Einschalten des Gerätes angezeigt wird. Verwenden Sie diesen Modus zur Aufnahme Ihrer Sequences. Sollten Sie sich in der MPC5000 „verlaufen“ haben, gelangen Sie mit der [MAIN] Taste immer wieder auf diese Seite.

■ **Q-LINK Modus ([MODE] + [Pad 1])**

In diesem Modus können Sie die Funktion der Q-LINK Controller definieren. Hier können Sie eine Vielzahl von Echtzeit Performance Daten aufnehmen und einstellen, sowie MIDI Continuous Controller Befehle zu externen MIDI Geräten senden.



■ **DISK Modus ([MODE] + [Pad 3])**

Hier können Sie auf die verschiedenen Speichermedien des Gerätes zugreifen, um Daten, wie Samples und Sequences zu speichern oder zu laden.

■ **REC SAMPLE Modus ([MODE] + [Pad 4])**

In diesem Modus nehmen Sie die Samples auf, die Sie mit den MPC5000 Pads triggern.

■ **TRIM Modus ([MODE] + [Pad 5])**

Zum Editieren einzelner Samples (Löschen von Stille vor dem Sample, Anpassen der Gesamtlautstärke usw.), verwenden Sie diesen Modus.

■ **PROGRAM Modus ([MODE] + [Pad 6])**

Je nachdem, ob das verwendete Programm ein Sample- oder Synth Programm ist, können Sie hier verschiedene Einstellungen vornehmen. Bei Sample Programmen können Sie hier verschiedene Samples den Pads zuweisen. Die Parameter des virtuellen Anlogsynthesizers lassen sich hier verändern, falls Sie ein Synth Programm ausgewählt haben.

■ **MIXER Modus ([MODE] + [Pad 7])**

In diesem Modus können Sie die Samples einzelner Pads oder alle Sequencer Tracks wie bei einem herkömmlichen Mixer mit grafischer Unterstützung abmischen. Hier können Sie auch definieren, zu welchem Ausgang das Signal geroutet wird, welcher Effekt Bus verwendet wird und wie viel Effektsignal zum Sound hinzugefügt werden soll.

■ **MIDI / SYNC Modus ([MODE] + [Pad 8])**

Hier stellen Sie die Synchronisation der MPC5000 mit anderen Geräten sowie verschiedene andere MIDI Funktionen ein.

■ **OTHER Modus ([MODE] + [Pad 9])**

Der OTHER Modus enthält verschiedene Einstellungen, die sich den anderen Kategorien nicht zuordnen lassen, wie zum Beispiel die Gesamtlautstärke (Master Level), Pad Empfindlichkeit, usw.

■ **ARP Modus ([MODE]+[Pad 10])**

In diesem Modus können Sie den Arpeggiator einstellen. Sie gelangen in diesen Modus auch durch das Drücken der [ARPEGGIATOR] Taste. Weitere Informationen zum Arpeggiator finden Sie auf Seite 161.

■ **EFFECTS Modus ([MODE]+[Pad 11])**

Die verschiedenen Effekte, wie Revers, Delay, Flange, usw., können hier für die verschiedenen Pads definiert werden. Hier können Sie auch die Master Effekte des Master Ausgangs, wie die parametrische EQs und den Kompressor eingestellt werden.

■ **SEQ EDIT Modus ([MODE]+[Pad 12])**

Hier können Sie Sequences editieren und transponieren, sowie andere Dinge mit den Sequencer Daten anstellen.

■ **STEP EDIT Modus ([MODE]+[Pad 13])**

In diesem Modus können sie Bestandteile der Sequences, wie zum Beispiel einzelne Noten und Events, genauer editieren.

■ **GRID EDIT Modus ([MODE]+[Pad 14])**

Im 'GRID EDIT' Modus können Sie individuelle Note und Pad Events eines Tracks grafisch editieren. Dieser Modus eignet sich vorzüglich zur visuellen Bearbeitung einzelner Tracks der Sequence.

■ **SONG Modus ([MODE]+[Pad 15])**

Hier können Sie einzelne Sequences zu einem Song organisieren.

■ **HD RECORD Modus ([MODE]+[Pad 16])**

Dieses ist der HARD DISK RECORDING MODUS, in dem Sie Live Performances, wie Gesang oder das Spielen einer Gitarre direkt auf die interne Festplatte aufnehmen können, um es gemeinsam mit dem gegenwärtig gewählten Song abspielen zu lassen.

■ **SYNTH Programme ([SYNTH])**

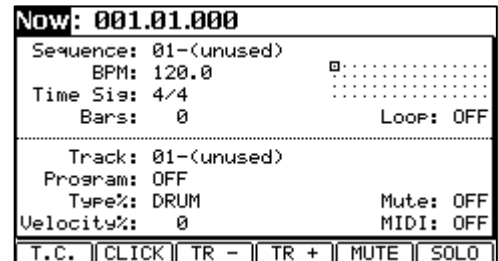
Mit der [SYNTH] Taste gelangen Sie sehr schnell zum ersten Synth Track Ihrer Sequence, zum zuletzt editierten Synth Programm oder können schnell ein Synth Programm auf einem neuen Track erzeugen. Stellen Sie sich die [SYNTH] Taste als Abkürzung vor, um schnell den Synth programmieren zu können. Alternativ erreichen Sie diesen Modus auch durch das Auswählen eines Tracks auf der MAIN Seite, der ein Synth-Programm verwendet und dann den PROGRAM Modus aufruft.

Kapitel 2: Grundlegende Funktionen

In diesem Kapitel erklären wir die grundlegenden Funktionen der MPC5000.

■ MAIN Page

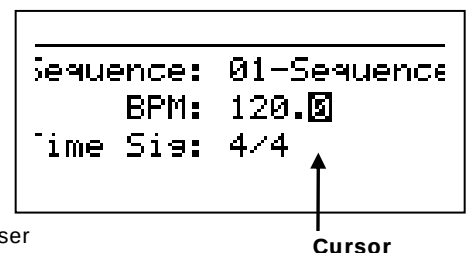
Das ist die Hauptansicht der MPC5000. Hier lassen sich Sequences aufnehmen und wiedergeben. Sie können, wenn Sie sich zum Beispiel bei der Arbeit in der MPC5000 verirrt haben, jederzeit diese Seite aufrufen, indem Sie die [MAIN] Taste drücken. Wenn das Gerät eine Bearbeitung durchführt (z.B. Aufnahme, Laden/speichern, usw.), können Sie nicht zur MAIN Seite zurück kehren, indem Sie die [MAIN] Taste drücken.



■ Cursor, Cursor Tasten, [DATA] Rad

Das hervorgehobene Viereck im Display wird 'Cursor' genannt.

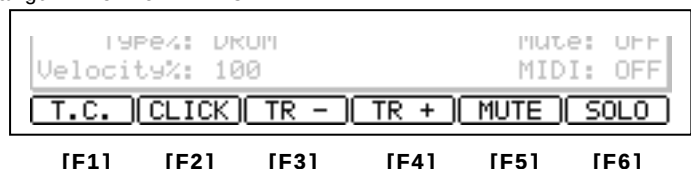
Mit den vier Cursor-Tasten der Benutzeroberfläche können Sie den Cursor im Bildschirm bewegen. Im Normalfall springt der Cursor auf eine bestimmte Position, wie zum Beispiel rechts neben einen Doppelpunkt (:). Diese Positionen nennen wir "Feld", hier können Sie Einstellungen vornehmen oder Werte eingeben. Feldeinstellungen ändern Sie, indem Sie das Feld auswählen und das [DATA] Rad der Bedienoberfläche drehen. Dieser Vorgang der Feldauswahl mit den Cursor-Tasten und das Ändern mit dem [DATA] Rad ist der Bedienvorgang der MPC5000, den Sie am häufigsten ausführen werden.



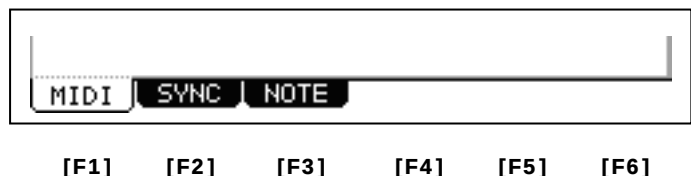
■ Function Tasten

Die sechs unter dem Display liegenden Tasten (F1 bis F6) sind die Function Tasten. Diese Tasten nehmen zeitweilig Funktionen, die am unteren Displayrand angezeigt werden, an. Um diese jeweiligen Funktionen zu aktivieren, drücken Sie die gewünschte Taste. Die Funktion eines Tasters hängt immer vom im LCD.

Sieht das LCD wie hier rechts abgebildet aus, starten Sie mit einer Function Taste eine Bearbeitungen oder lassen ein Fenster anzeigen.



Falls das Display so aussieht, können Sie mit den [F1] bis [F3] Tasten verschiedene Seiten anspringen. Die aktuell gewählte Seite wird mit weißen Buchstaben auf blauem Hintergrund angezeigt. Die Tasten F4, F5 und F6 haben in unserem Beispiel keine Funktion.



Einige Seiten zeigen sowohl Optionen zur Seitenauswahl als auch zur Bearbeitung von Funktionen gleichzeitig an. In diesem Beispiel verwenden Sie die [F1] und [F2] Tasten zum Umschalten von Seiten und die Tasten [F5] und [F6] zur Aktivierung der Bearbeitung. [F3] und [F4] können nicht verwendet werden.



In dieser Anleitung werden die Function Tasten manchmal so beschrieben: '[F1] (TRIM) Taste' – es wird also die im Display angezeigte Funktion mit angezeigt.

■ [WINDOW] Taste

Die MPC5000 besitzt so viele Funktionen, dass sie sich nicht auf einem Bildschirm darstellen lassen. Damit Sie effizient mit Ihrer MPC arbeiten können, zeigt jede Seite nur die am meisten genutzten Funktionen. Wenn Sie jedoch erweiterte Einstellungen vornehmen wollen, drücken Sie die [WINDOW] Taste. Dadurch öffnet sich ein Fenster mit detaillierten Parametern für das gewählte Feld. Jedoch ist diese Option nicht für jedes Feld verfügbar. Falls Sie ein Feld auswählen, in dem Sie die [WINDOW] Taste verwenden können, leuchtet die [WINDOW] Taste.

■ [MODE] Taste

Jede Funktion in der MPC5000 (wie die Aufnahme von Samples, die Editierung von Samples, die Zuweisung der Samples zu einem Pad, das Bearbeiten der Sequence Daten, das Laden von der Speicherkarte, usw...) besitzt eine eigene Displayseite. Diese Seiten werden 'Modi' genannt. Sie verwenden zum Beispiel den RECORD Modus zum sampeln und den TRIM Modus zur Sample Editierung. Indem Sie die [MODE] Taste drücken und ein Pad anschlagen, wechseln Sie in einen Modus. Der Modus mit dem ein Pad verknüpft ist, steht über jedem Pad.

Namen eingeben

Die MPC5000 arbeitet mit verschiedenen Datentypen, angefangen von den Sound Daten (also Samples und Programme) bis hin zu Performance Daten (wie Sequences und Tracks). Diese Daten lassen sich anhand ihrer Namen verwalten. In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie Daten benennen.

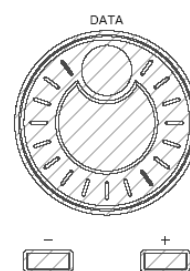
Wählen Sie ein Feld, welches Sie benennen wollen, mit dem Cursor aus und drehen Sie das [DATA] Rad. Die Name Fenster erscheint.

Hinweis: In diesem Fenster verwandelt sich der Cursor zu einem Unterstrich.

Namen lassen sich entweder mit dem Ziffernblock oder dem [DATA] Rad eingeben.

■ Buchstaben mit dem [DATA] Rad eingeben

Sie können Buchstaben, die mit dem Cursor angewählt sind, durch Drehen des [DATA] Rades im Name Fenster ändern. Bewegen Sie den Cursor mit den RECHTS/LINKS Cursor Tasten und geben Sie die Buchstaben mit dem [DATA] Rad oder den Pads ein.



■ Buchstaben mit dem Ziffernblock eingeben

Wie bei einem Telefon sind jeder Zahl im Ziffernblock drei oder vier Buchstaben zugeordnet.

Wenn Sie eine Zahl drücken, wird der dementsprechende Buchstabe eingegeben. Wir beschreiben nun, wie Sie den Namen 'Sequence 01' durch 'Bass 01' ersetzen.

1. Drücken Sie die AUF Cursor Taste, um den ersten Buchstaben in einen Großbuchstaben zu ändern.

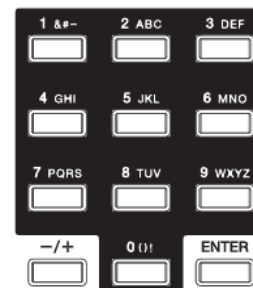
Mit der AUF Cursor Taste können Sie Großbuchstaben eingeben.

2. Drücken Sie zweimal auf [2].

Wird [2] einmal angeschlagen, wird ein 'a', durch zweimaliges Drücken ein 'b', durch dreimaliges Drücken ein 'c' und mit viermal Drücken die '2' eingegeben.

3. Drücken Sie die RECHTS Cursor Taste und bewegen Sie dadurch den Cursor nach rechts.

Wenn Sie den nächsten Buchstaben mit einer anderen Taste vergeben, bewegt sich der Cursor automatisch nach rechts. Wenn Sie jedoch dieselbe Taste zur Eingabe des nächsten Buchstaben verwenden, müssen Sie die [RIGHT] Cursor Taste zum manuellen Setzen des Cursors verwenden. In diesem Beispiel sind die Buchstaben A und B derselben Taste zugewiesen. Deshalb müssen Sie den Cursor manuell bewegen.



4. Da der nächste Buchstabe ein Kleinbuchstabe ('a') ist, drücken Sie die [AB] Cursor Taste.

Indem Sie die [AB] Cursor Taste drücken, können Sie Kleinbuchstaben „schreiben“.

5. Drücken Sie [2] einmal.

Es wird ein Kleinbuchstabe 'a' eingegeben.

6. Drücken Sie viermal auf die [7]. Der Cursor springt um eine Stelle nach rechts und es wird der Kleinbuchstabe 's' eingegeben.

7. Drücken Sie die RECHTS Cursor Taste, um den Cursor nach rechts zu verschieben und drücken Sie danach die [7] wieder viermal.

Es wird ein zweites 's' eingegeben.

8. Drücken Sie die RECHTS Cursor Taste, um den Cursor nach rechts zu bewegen. Drücken Sie die RECHTS Cursor Taste während Sie die [SHIFT] Taste gedrückt halten.

Mit [SHIFT] und der RECHTS Cursor Taste fügen Sie ein Leerzeichen ein.

9. Drücken Sie die rechte Cursor Taste und bewegen Sie den Cursor um einen Schritt nach rechts und drücken Sie viermal die '0' Taste, um eine Null einzugeben.

10. Drücken Sie viermal die '1' Taste.

11. Bewegen Sie durch das Drücken der RIGHT Cursor Taste nach rechts und drücken Sie viermal die LINKS Cursor Taste, während Sie die [SHIFT] Taste halten.
Mit der Tastenkombination [SHIFT] + Cursor Taste LINKS können Sie Buchstaben löschen. Nun haben Sie 'Bass 01' eingegeben und den Namen 'Sequence 01' ersetzt.
12. Bestätigen Sie die Änderung mit [F5] (ENTER), wodurch Sie auch das Fenster schließen.
Mit [F4] (CANCEL) brechen Sie den Vorgang ab und schließen das Fenster. In diesem Fall wird der Name nicht verändert.

Kapitel 3: Der Sequencer

Die MPC5000 besitzt einen Sequencer zur Aufnahme und Wiedergabe Ihrer Performance. Nach der Aufnahme Ihres Spiels auf den Pads in den Sequencer lassen sich diese aufgenommenen Daten abspielen, wodurch Ihre Performance reproduziert wird. Ihre Spieldaten werden auf einem Track innerhalb einer Sequence gespeichert. Weitere Informationen zu Sequences und Tracks finden Sie im Abschnitt 'Grundlegende Konzepte und Begriffe' auf Seite 16.

Die von Ihnen mit den Pads erzeugten Spieldaten werden im Track als Events aufgenommen. Ein Track kann neben diesen Daten auch noch viele andere Event Typen enthalten, wie zum Beispiel Q-LINK Controller Events, Tempo Änderungen usw... Falls Sie die MPC5000 mit einem externen MIDI Gerät verwenden, können Sie auch die Daten des externen Keyboards als MIDI Events aufzeichnen.

Hinweis: Der Sequencer nimmt lediglich Spieldaten auf (z.B. wann Sie welches Pad anschlagen, usw...) und nicht den eigentlichen Sound. Zur Aufnahme von Audio Tracks steht Ihnen die HD Recording Funktion zu Verfügung, die wir im Abschnitt 'HD RECORD' auf Seite 77 erklären.

Main Seite

Auf dieser Seite nehmen Sie Ihre Sequences auf und spielen diese ab. Das ist die Hauptbetriebsart der MPC5000. Anders als bei anderen Modi, können Sie diese Seite jederzeit durch Drücken der [MAIN] Taste aufrufen.

■ 'Now'

Das 'Now' Feld befindet sich in der linken oberen ecke der Displayanzeige. Bei der Aufnahme oder Wiedergabe einer Sequence zeigt dieses Feld ständig die aktuelle Position in der Sequence an. Wenn die Sequence gestoppt ist, können Sie den Cursor in das 'Now' Feld navigieren und die Zeit manuell verändern.

Das 'Now' Feld zeigt die Zeit in zwei verschiedenen Arten an.

Takte und Beats

Die gegenwärtige Position in der Sequence lässt sich in Takten und Beats anzeigen. Dabei wird die Abspielposition im Format Takt, Beat und Tick von links nach rechts dargestellt. Die Angabe '002.03:000' bedeutet beispielsweise, dass die Sequence am dritten Beat des zweiten Taktes ist. Bei der Aufnahme/Wiedergabe einer Sequence aktualisiert sich die Anzeige in diesem Feld kontinuierlich in Abhängigkeit von der aktuellen Position der Sequence.

Now: 024.02.758

Sequence: 08-CD5
NAME: 127.0 \ 124.0 \

Ein Tick ist eine Maßeinheit, die einen Beat (1/4 Note) in 960 Teile splittet. Wenn ein Beat also einer 1/4 Note (960 Ticks) entspricht und eine 1/8 Note gleichbedeutend mit einem halben Beat ist, sind 480 Ticks eine 1/8 Note.

In dieser Übersicht haben wir die Beziehung zwischen Notenwerten und Ticks aufgelistet:

1/4 Note	= 960 Ticks	1/8 Note	= 480 Ticks	1/16 Note	= 240 Ticks
1/4 Triole	= 640 Ticks	1/8 Triole	= 320 Ticks	1/16 Triole	= 160 Ticks
1/32 Note	= 120 Ticks	1/32 Triole	= 80 Ticks	1/64 Note	= 60 Ticks
1/64 Triole	= 40 Ticks				

Absolute Zeit

Die zweite Option der 'Now' Feld Darstellung ist die Angabe der Zeit in absoluter Zeit. Die Absolute Zeit zeigt die wirkliche Länge in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames. Steht im 'Now' Feld '00h03m07s03f' heißt das, dass die Sequence an der Position von drei Minuten, sieben Sekunden und drei Frames angelangt ist. Anders als bei der Taktangabe in TAKT:BEATS:TICK erhöht sich die 'Now' Feld Angabe während der Wiedergabe gleichmäßig. Ein Beispiel: Bei der Wiedergabe einer zweitaktigen Sequence, die Sie 5 Minuten lang wiedergeben lassen, zeigt die TAKT:BEATS:TICK zählt die Anzeige immer nur bis zum zweiten Takt und springt dann wieder im Loop zurück. Wenn Sie die Zeit in STUNDEN:MINUTEN:FRAMES anzeigen lassen, wird bis zur Zeit '00h05m00s00f' hochgezählt, wenn die Sequence fünf Minuten lang gespielt wird.

Ein Frame ist eine Unterteilung von Sekunden, die beim Senden von MIDI TIME CODE, oder MTC, Synchronisationen über MIDI gesendet wird. MTC ist ein Standard Protokoll, der seit vielen Jahren zur zeitlichen Synchronisierung in der Audio und Video Industrie verwendet wird. Die MPC5000 kann sich auf die Frame Rate eines externen Gerätes synchronisieren oder eigene Timing Daten generieren, damit sich externe Geräte zur MPC synchronisieren können. Weitere Informationen zu MIDI TIME CODE finden Sie auf Seite 204.

Um zwischen der Takt und Beats' sowie der 'Absoluten Zeit' umzuschalten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie im MAIN Mode, wie hier gezeigt das 'NOW' Feld.

Now: 001.01.000

2. Drehen Sie das [DATA] Rad oder drücken Sie die [+] Taste. Das Display ändert sich zu:

Now: 00h00m00s00f

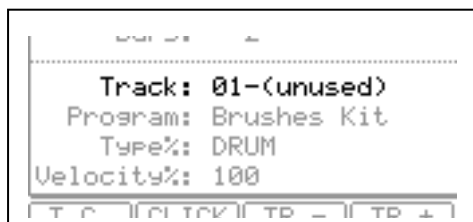
■ 'Sequence' Feld



speichern. Leere Sequences werden als (unused) gekennzeichnet. Alle Einstellungen der MAIN Seite lassen sich für jede Sequence separat definieren.

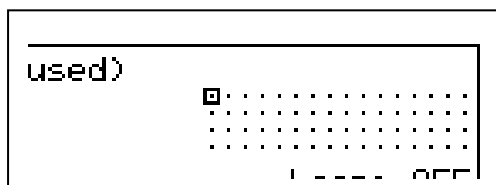
Eine Sequence ist der kleinste Baustein bei der Erzeugung von Daten mit der MPC5000. In jeden Track einer Sequence können Sie Performance Daten von einem MIDI Keyboard oder den Pads aufnehmen. Eine Sequence lässt sich in diesem Feld durch Drehen des [DATA] Rads oder durch Eingabe mit dem Ziffernblock auswählen. Die MPC5000 kann bis zu 99 Sequences auf einmal

■ 'Track' Feld



Eine Sequence besteht aus 64 Tracks. In jeden Track lassen sich verschiedene Parts separat aufnehmen. Sie können beispielsweise einen Piano Sound auf Track 1, Bass auf Track 2, Orgel auf Track 3 usw. aufzeichnen. Im 'Track' Feld können Sie einen Track innerhalb der im 'Sequence' Feld gewählten Sequence bestimmen. Ein leerer Track wird mit (unused) gekennzeichnet. Für jeden Track lassen sich die Felder 'Mute', 'MIDI', 'Velocity%', 'Type' und 'Program' einzeln einstellen.

■ 'Track Status' Feld



Im 'Track Status' Feld wird Ihnen eine kleine Aktivitätsanzeige jedes der 64 Tracks in der gewählten Sequence angezeigt. Sobald ein Event in jedem Track gespielt wird, blinkt der Track Indikator des jeweiligen Tracks auf. Die rechteckige Markierung zeigt an, welcher Track gerade im 'Track' Feld gewählt ist. Mit Hilfe des 'Track Status' Feldes finden Sie verirrte Noten in Tracks und erhalten eine visuelle Rückmeldung, wo gerade ein Event gespielt wird.

Tracks, die als Continuous Sample Tracks verwendet werden, sind durch ein '+' Symbol gekennzeichnet. Weitere Informationen zu Continuous Sample Tracks finden Sie auf Seite 44.

Aufnahme einer Performance

In diesem Abschnitt werden Sie erfahren, wie Sie Ihr Spiel auf den Pads in Tracks einer Sequence aufnehmen.

1. Zur Aufnahme Ihrer Performance Daten in eine Sequence müssen Sie zunächst ein Programm in die MPC5000 laden. In der Grundeinstellung lädt die MPC5000 automatisch Preset Programme und Demo Sequences aus dem internen ROM. Wir nehmen also einmal an, dass Sie bereits ein Programm in den Speicher der MPC5000 geladen haben. Falls nicht, sollten Sie jetzt ein Programm von einer Speicherkarte laden oder ein Sample aufnehmen und einem Pad zuweisen, usw... Weitere Informationen zum Laden eines Programms finden Sie im Abschnitt 'Speichern und Laden (DISK Modus)' auf Seite 185. Im Abschnitt 'Sampling' auf Seite 103 erfahren Sie weitere Einzelheiten zur Aufnahme eines Samples.
2. Gehen Sie mit der [MAIN] Taste auf die MAIN Seite.
Die [MAIN] Taste zeigt die MAIN Seite, auf der Sie Ihre Sequences aufnehmen können.
3. Im 'Sequence' Feld wählen Sie die Sequence, in der sie Ihre Performance aufnehmen wollen.
Sie können jede Sequence für die Aufnahme auswählen. Nehmen Sie für unser Beispiel jedoch eine mit 'unused' benannte Sequence.
'Unused' bedeutet, dass die Sequence noch nicht verwendet wird.
4. Wechseln Sie in das 'TRACK' Feld und wählen Sie einen nicht verwendeten Track aus.
Ihre Performance wird in dem im 'Track' Feld gewählten Track aufgenommen. Obwohl Sie jeden verfügbaren Track verwenden können, wählen Sie den ersten nicht verwendeten Track (z.B. '01-(unused)') aus.
5. Bestimmen Sie im 'Program' Feld das zu spielende Programm.
Gehen Sie in das 'Program' Feld und suchen Sie mit dem [DATA] Rad nach einem geeigneten Programm.
Sie können jedes Programm auswählen, das sich momentan im RAM befindet.
6. Schlagen Sie die Pads an, um die Sounds, die auf den Pads liegen, zu überprüfen.
Dadurch spielen Sie das 'Program' Feld gewählte Programm ab.
7. Halten Sie die [REC] Taste und drücken Sie auf [PLAY START].
Die Aufnahme wird nach einem Vorzähler beginnen.

8. Spielen Sie auf den Pads zur Aufnahme Ihrer Performance.

In der Grundeinstellung ist eine Sequence 2 Takte lang. Nach der Aufnahme der 2 Takte beginnt die MPC5000 mit der Wiedergabe der Wiedergabe der aufgenommenen Performance. Sie können nun Ihrer Original Performance weitere Daten hinzufügen, indem Sie während des Loopens des Tracks weiter auf den Pads spielen. Die MPC5000 schaltet sich automatisch in die 'Overdub' Aufnahme und fügt die Events Ihrer Aufnahme hinzu.

9. Beenden Sie die Overdub Aufnahme mit der [STOP] Taste.
10. Drücken Sie die [PLAY] Taste zur Wiedergabe Ihrer aufgenommenen Performance.
11. Falls Ihnen Ihre aufgenommene Performance nicht gefällt, können Sie eine neue Aufnahme mit den [PLAY START] und [REC] Tasten starten.
Dabei werden die bereits aufgenommenen Performance Daten gelöscht und durch die neue Aufnahme ersetzt.
12. Um weitere Daten zu einer bestehenden Performance hinzuzufügen, halten Sie die [OVERDUB] Taste gedrückt und drücken die [PLAY START] Taste.

Ihre bereits aufgenommene Performance wird aufgespielt und Sie können mit den Pads weitere Performance Daten hinzufügen.

Tip: Wenn Sie im Sequence Feld der Main Seite eine andere Sequence auswählen, können Sie neue Spieldaten getrennt aufnehmen. Durch die Wiedergabe dieser Sequences nacheinander können Sie einen ganzen Song erzeugen.

Tip: Im Normalfall lädt die MPC5000 nach dem Einschalten eine Demo Sequence automatisch. Wenn Sie diese Sequence löschen und von Anfang an beginnen wollen, lesen Sie den Abschnitt 'Löschen aller Sequences' auf Seite 39.

■ **'Record Ready' Modus**

Eine neue Funktion der MPC5000 ist der 'Record Ready' Modus. Wenn Sie nur auf die [REC] Taste drücken und diese wieder loslassen, leuchtet die RECORD LED und die PLAY LED blinkt. Das zeigt Ihnen an, dass sich die MPC5000 im 'Record Ready' Modus befindet. Die MPC5000 wartet nun auf einen MIDI START Befehl.

Gehen Sie wie folgt vor, um den Record Ready Modus zu verwenden.

1. Drücken Sie die [REC] Taste.
Die RECORD LED der MPC leuchtet und PLAY blinkt. Das Gerät befindet sich im 'Record Ready' Modus.
2. Starten Sie den MIDI Master.
Die Aufnahme beginnt.

■ **Step Recording**

Die MPC5000 ermöglicht Step Recording direkt in der MAIN Seite. Wenn Sie ein Pad anschlagen oder wenn die MPC5000 MIDI Daten eines externen Gerätes empfängt, nimmt die MPC das Event auf der gegenwärtigen Zeitposition (die Zeit, die im 'Now' Feld angezeigt wird) auf. Beim Step Recording, können Sie die Zeitposition verändern, indem Sie das 'Now' Feld anpassen. Dadurch können Sie Events Schritt für Schritt an der gewünschten Zeitposition einfügen. Auf diese Art und Weise können Sie jedes Event einzeln aufnehmen, wenn die MPC5000 gestoppt ist. Das nennt man Step Recording. Diese Funktion ermöglicht das Aufnehmen komplexer Passagen auf einfache Weise.

Für die Verwendung der Step Recording Funktion der MAIN Seite gehen Sie wie folgt vor:

1. Stoppen Sie die gegenwärtig abspielende Sequence (falls nötig).
2. Stellen Sie im 'Now' Feld die Zeit ein, an der Noten hinzugefügt werden sollen.
3. Halten Sie die [REC] oder [OVER DUB] Taste gedrückt.
4. Die MPC bleibt im STEP RECORD Modus, solange Sie [REC] oder [OVER DUB] gedrückt halten.
5. Schlagen Sie ein Pad an.

Die MPC speichert die gespielte Note auf der aktuell gewählten Position. Mit verschiedenen Optionen können Sie die STEP RECORD Performance feiner einstellen. Step Recording verwendet dieselben Einstellungen, wie der STEP EDIT Modus, den wir auf Seite 55 näher beschreiben.

■ **Wiedergabe einer Sequence**

Eine aufgenommene Sequence spielen Sie durch Drücken der [PLAY START] Taste ab. Die Wiedergabe wird solange wiederholt, bis Sie die [STOP] Taste drücken. Wenn Sie die [PLAY] Taste drücken, beginnt die Wiedergabe an der Position, an der die MPC5000 vorher gestoppt wurde.

■ Wiedergabe verschiedener Sequences hintereinander

Dank des Nett Sequence Features lassen sich verschiedene Sequences hintereinander abspielen. Die Next Sequence Funktion ermöglicht die Auswahl einer abzuspielenden Sequence während der Wiedergabe.

Während eine Sequence abspielt, können Sie auf der MAIN Seite mit dem [DATA] Rad oder dem Ziffernblock im 'Sequence' Feld die nächste abzuspielende Sequence wählen.

1. Wählen Sie auf der Main Seite eine Sequence aus und drücken Sie [PLAY].
2. Während die gewählte Sequence wiedergegeben wird, ändern Sie die Sequence im 'Sequence' Feld mit dem [DATA] Rad. Die Displayanzeige sieht dann so aus:

Das 'Sequence' zeigt weiterhin die gerade abgespielte Sequence an.

Das '>' Feld zeigt die nächste Sequence, die abgespielt wird, an.

3. Nachdem die gegenwärtige Sequence bis zu Ende abgespielt wurde, startet die MPC5000 die Wiedergabe der von Ihnen gewählten Sequence. Indem Sie die Schritte wiederholen, können Sie verschiedene Sequences nahtlos aneinander reihen.

Falls die nächste Sequence ausgewählt ist, können Sie sofort deren Wiedergabe mit der [STEP>] Taste starten.

Falls die nächste Sequence ausgewählt ist, können Sie den Vorgang mit der [<STEP] Taste abbrechen.

Now: 002.03.405		>02-Chorus	
Sequence: 01-First Verse			
BPM: 120.0		□ ■	
Time Sig: 4/4			
Bars: 4		Loop: ON	

Track: 01-Kick&Rim			
Program: Hip Hop Set			
Type: DRUM		Mute: OFF	
Velocity%: 100		MIDI: OFF	
T	C	CLICK	TR -
TR +	MUTE	SOL	

Tip: Mit der [NEXT SEQ] Taste können Sie die nächste Sequence mit einem Pad auswählen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt 'Auswahl einer Sequence mit den Pads' auf Seite 92.

Tip: Im SONG Mode lässt sich die Reihenfolge von Sequences festlegen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt 'SONG Modus' auf Seite 71.

■ Punch In/Punch Out

Die Aufnahme in einer Sequence lässt sich während der Wiedergabe starten ('Punch In').

Sie können genauso die Aufnahme in der Mitte der Sequence stoppen und die Wiedergabe weiter laufen lassen ('Punch Out'). Diese Funktion ist hilfreich, wenn ein bestimmter Teil einer Sequence neu aufgenommen werden soll.

Punch In

Starten Sie die Wiedergabe der Sequence mit der [PLAY] oder [PLAY START] Taste. Drücken Sie an der Position, an der Sie mit der Aufnahme beginnen möchten die [PLAY] Taste, während Sie die [REC] Taste gedrückt halten. Die MPC5000 beginnt aufzunehmen.

Wenn Sie statt der [REC] Taste die [OVERDUB] Taste gedrückt halten und [PLAY] drücken, beginnt die MPC5000 mit einem Overdub.

Punch Out

Wenn Sie während einer Aufnahme oder eines Overdubs die [REC] oder [OVERDUB] Taste drücken, beendet die MPC5000 den Aufnahmeprozess und fährt in der Wiedergabe fort.

Andere nützliche Funktionen bei der Aufnahme von Sequence

■ Undo und Redo

Beim Overdub von Sequences können Sie die letzte Aufnahme zurück nehmen und den Zustand vor der Aufnahme wieder herstellen.

1. Drücken Sie während der Aufnahme auf [STOP]

Undo funktioniert nur bei gestoppter Sequence.

2. Drücken Sie die [UNDO] Taste.

Die LED der [UNDO] Taste verlischt und nur die zuletzt aufgenommenen Daten werden gelöscht. Um die Aufnahme wiederherzustellen, drücken Sie [UNDO] noch einmal, damit die LED wieder aufleuchtet.

Hinweis: Die [UNDO] Taste funktioniert immer nur für die zuletzt gemachte Aufnahme.

Tipp: Die MPC5000 ist die erste MPC, die Sequence Aufnahmen während der Wiedergabe einer Sequence zurücknehmen oder wiederherstellen kann. Dadurch können Sie die gemachte Aufnahme während der Wiedergabe hören und dann entscheiden, ob Sie die aufgenommenen Daten behalten wollen oder nicht.

Löschen (Erase)

Sie können die Daten eines Pads mit der [ERASE] Taste löschen. Dazu stehen Ihnen zwei Optionen offen: Löschen in Echtzeit während des Overdubs oder Auswahl eines Pads und eines Parts auf der Erase Seite.

■ Löschen in Echtzeit

1. Starten Sie mit den Tasten [PLAY START] und [OVERDUB] die Overdub Aufnahme.
2. Halten Sie die [ERASE] Taste gedrückt und drücken Sie das Pad, dessen Daten Sie löschen möchten.

Wenn die [ERASE] Taste gehalten wird durch das Drücken eines Pads dieses nicht aufgenommen, jedoch werden alle Daten des Pads gelöscht, solange Sie es gedrückt halten.

■ Löschen im Erase Fenster

Performance Daten eines Tracks werden als Events gespeichert. Im Erase Fenster lassen sich bestimmte Events eines Tracks zum Löschen definieren.

1. Drücken Sie [STOP] zum stoppen der Sequence.
2. Drücken Sie die [ERASE] Taste.
3. Wählen Sie im 'Track' Feld den Track, aus dem Events gelöscht werden sollen, aus.

Dieses Feld zeigt zunächst den aktuell gewählten Track an, es kann aber jeder der 64 Sequence Tracks ausgewählt werden. Zum Löschen aller Events wählen Sie '00-ALL TRACKS'.

4. Definieren Sie den Zeitbereich, in dem Sie die Events löschen wollen.

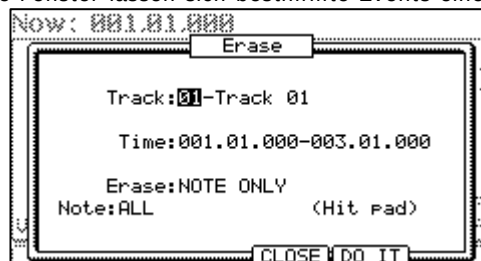
Als Grundeinstellung wird die Gesamtlänge der Sequence verwendet. Sie können jedoch einen Zeitbereich festlegen. Falls Sie beispielsweise nur den ersten Takt einer zweitaktigen Sequence löschen möchten, stellen Sie '001.01.00 - 002.01.00' ein. In diesem Fall werden die Events ab dem 002.01.00 Punkt nicht gelöscht.

5. Definieren Sie im 'Erase' Feld die Art des zu löschenden Events.

Auch wenn zunächst 'ALL EVENTS' die Grundeinstellung des Feldes ist, können Sie auch eine andere Auswahl (z.B. NOTE ONLY) treffen.

Folgende Optionen sind möglich:

EXCEPT NOTE	EXCLUSIVE
PITCH BEND	EFFECT
CTRL CHANGE	TEMPO
PRG CHANGE	REAL TIME
CH PRESS	TRACK MUTE
POLY PRESS	



Bei den Optionen CTRL CHANGE, POLY PRESS und REAL TIME lassen sich die Eigenschaften genauer eingrenzen. So kann man bestimmte Controller Nummern definieren oder nur die Poly Pressure Events einer bestimmten Note löschen.

6. Gehen Sie in das 'Note/Pad' Feld.

Je nach Track Typ ist die Grundeinstellung dieses Feldes PADS oder NOTES. ALL ist zunächst im 'Value' Feld ausgewählt. Ist im 'Parameter' Feld Pad ausgewählt, lassen sich im 'Value' Feld verschiedene Pads durch Anschlagen der gewünschten Pads direkt auswählen. Sie können auch mit dem [DATA] Rad ein Pad zum Löschen auswählen.

Ist der gewählte Track ein MIDI Track, werden in diesem Feld Noten wie folgt angezeigt:

0(C-2) - 127(G 8)

Das Feld für 'Notes' besteht aus zwei Teilen, der tiefen Note und der hohen Note. Im linken Feld der tiefen Note definieren Sie die Grenze im unteren MIDI Notenbereich. Im rechten Bereich stellen Sie die obere Begrenzung des MIDI Notenbereiches ein. In diesen Feldern kann der Notenbereich auch mit einem externen MIDI Keyboard definiert werden. Der Bereich wird beim Empfang einer MIDI Note aktualisiert.

Falls zum Beispiel die MPC5000 nur eine Note, wie ein C 3, empfängt, wird der Bereich C 3-C 3 verwendet. Beim Empfang mehrerer Noten, wie zum Beispiel C 3, D 3 Und E 3, wird der Bereich von C 3-E 3 eingestellt.

Um alle Events zu löschen, lassen Sie dieses Feld auf ALL. Um nur Events eines bestimmten Pads zu löschen, schlagen Sie das gewünschte Pad an. Sie können auch gleich mehrere Pads gleichzeitig auswählen. Wenn Sie ein aus Versehen ein falsches Pad angeschlagen haben, können Sie die Auswahl durch nochmaliges Anschlagen des Pads zurücknehmen. Um die Pad Auswahl erneut zu starten, drehen Sie das [DATA] Rad nach links. Der Wert des Note Feldes wird auf ALL zurückgesetzt, so dass Sie wieder mit der Auswahl eines Pads von vorn beginnen können.

7. Drücken Sie [F5] (DO IT).

Der Vorgang wird ausgeführt und die Events des/der gewählten Pad im definierten Bereich wird/werden gelöscht.



Tipp: Wenn beim Löschen das 'Erase' Feld auf ALL EVENT steht, löscht die MPC5000 neben den Pad Events auch andere Events des ausgewählten Bereiches. Steht beim Löschen von Events das 'Erase' Feld auf EXCEPT Note, löscht die MPC5000 keine Pad Daten sondern nur andere Events des ausgewählten Bereichs..

Timing Correct Funktion

Es kann manchmal schwierig sein, bei der Aufnahme die Pads zur richtigen Zeit anzuschlagen. Mit Hilfe der Timing Correct Funktion können Sie die Zeitposition des Pad Events durch Anschlagen des Pads korrigieren. Es gibt dafür zwei Möglichkeiten: durch Korrektur der Zeitposition in Echtzeit während der Aufnahme und durch Korrektur des aufgenommenen Events nach der Aufnahme.

■ Timing Correction in Echtzeit

Während der Aufnahme lässt sich das Timing in Echtzeit korrigieren.

1. Drücken Sie während der Sequence Wiedergabe auf die [F1] (T.C.) Taste der MAIN Seite.

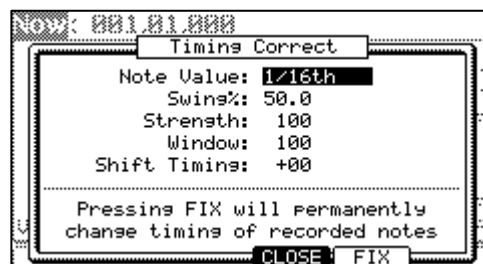
Das hier rechts dargestellte Timing Correct Fenster öffnet sich.

2. Definieren Sie im 'Note Value' Feld den Timing Correction Wert.

Wenn Sie zum Beispiel '1/16' einstellen, wird jede Position der Performance Daten zur nächsten 1/16 Note verschoben.

Folgende Notenwerte können definiert werden:

1/4 Note	1/8 Note	1/16 Note
1/4 Triole	1/8 Triole	1/16 Triole
1/32 Note	1/32 Triole	1/64 Note
1/64 Triole	OFF	



Tip: Wenn Sie die [F1] (T.C.) Taste bei der Aufnahme/Wiedergabe drücken, wird beim Halten der Taste ein kleines Timing Correct Fenster angezeigt. Sie können das 'Note Value' Feld dieses Fensters zur Veränderung des Timing Correction Wertes verwenden. Dadurch wird das Ändern des Wertes bei der Aufnahme erleichtert.

■ Swing

Im 'Swing%' Feld lässt sich ein Swing Wert definieren. Die Swing Funktion verschiebt die im 'Note Value' definierten ungeraden Events entsprechend dem Wert des 'Swing%' Feldes vom Rhythmus. Mit diesem Feature lassen sich Shuffle Grooves erzeugen.

1. Drücken Sie die [F4] (CLOSE) Taste.

Dadurch wird das Fenster geschlossen.

Tip: Dank der sehr hohen Sequencer Auflösung von 960 Pulses pro Viertelnote kann die MPC5000 als erste MPC einen MPC-artigen SWING auf Triolen anwenden.

■ Korrektur des Timing aufgenommenen Events

Sie können das Timing bereits aufgenommenen Events korrigieren.

1. Wenn die Sequence gestoppt ist, drücken Sie die [F1] (T.C.) Taste auf der MAIN Seite.

Das Timing Correct Fenster öffnet sich.

2. Geben Sie im 'Note Value' Feld den Timing Correction Wert ein.

Wenn Sie zum Beispiel '1/16' einstellen, wird jede Position der Performance Daten zur nächsten 1/16 Note verschoben.

Folgende Notenwerte lassen sich einstellen:

1/4 Note	1/8 Note	1/16 Note
1/4 Triole	1/8 Triole	1/16 Triole
1/32 Note	1/32 Triole	1/64 Note
1/64 Triole	OFF	

3. Drücken Sie die [F5] (FIX) Taste.

Das Timing Correct Fenster wird angezeigt.

4. Definieren Sie im 'Time' Feld den Zeitbereich, in dem das Timing korrigiert werden soll.

5. Bestimmen Sie 'Note' Feld das Pad, für welches das Timing korrigiert werden soll.

Um alle Events zu bearbeiten, lassen Sie dieses Feld auf ALL. Um das Timing von Events bestimmter Pads zu korrigieren, schlagen Sie das gewünschte Pad an. Sie können auch gleich mehrere Pads gleichzeitig auswählen. Wenn Sie ein aus Versehen ein falsches Pad angeschlagen haben, können Sie die Auswahl durch nochmaliges Anschlagen des Pads zurücknehmen. Um die Pad Auswahl erneut zu starten, drehen Sie das

[DATA] Rad nach links. Der Wert des Note Feldes wird auf ALL zurückgesetzt, so dass Sie wieder mit der Auswahl eines Pads von vorn beginnen können.

6. Drücken Sie die [F3] (DO IT) Taste.

Die Korrektur des Timings wird ausgeführt und das Fenster geschlossen.

■ **Swing**

Im 'Swing%' Feld lässt sich ein Swing Wert definieren. Die Swing Funktion verschiebt die im 'Note Value' definierten ungeraden Events entsprechend dem Wert des 'Swing%' Feldes vom Rhythmus. Mit diesem Feature lassen sich Shuffle Grooves erzeugen.

■ **Shift Timing**

'Shift Timing' kann dazu verwendet werden, Noten vor den Beat (wodurch der Beat „mehr treibt“) oder hinter den Beat (wodurch ein relaxter Beat entsteht) zu verschieben. Stellen Sie den Wert auf 0 für Verschiebung.

■ **Strength**

Strength definiert, wie strikt die Quantisierung des Tracks ausgeführt wird. Eine Einstellung von 0% bedeutet, dass der Track nicht synchronisiert wird. Bei 100% Einstellung wird jede Note genau auf die gewünschte Position im Beat verschoben. Einstellungen nahe 0% bewirken, dass das Timing Ihrer Performance näher am Original bleibt, während Einstellung, die näher an 100% sind, ein präziseres Timing mit sich bringen.

Durch das Ausprobieren verschiedener Werte für den 'Strength' Parameter können Sie zu „maschinenhafte“ Tracks vermeiden und ein „natürlicheres Feeling“ bewahren.

■ **Window**

Dieser Parameter ermöglicht das Einstellen eines Bereiches um den Timing Punkt, der beeinflusst werden soll. Bei 100% werden alle Noten nach vorn zum nächsten Timing Punkt bewegt. Ein niedrigerer Prozentsatz werden Noten, die sich weiter weg vom Timing Punkt befinden, nicht verschoben.

Mit diesem Parameter stellen Sie ein, wie weit sich eine Note von der „idealen“ Timing Correct Position befinden muss, damit diese Note nicht vom Timing Correct Vorgang bearbeitet wird.

Click/Metronome

In diesem Abschnitt lernen Sie die Optionen für das Metronom (den Klick Sound) kennen.

1. Drücken Sie bei gestoppter Sequence die [F2] (CLICK) Taste in der MAIN Seite.

Das Click/Metronome Fenster wird dargestellt (siehe rechts).

'Count In' Feld

Hier stellen Sie ein, wann die Aufnahme/Wiedergabe nach dem drücken der [PLAY] oder der [PLAY START] Taste beginnt; gleich nach dem Drücken der Taste oder nach einem Vorzähler über einen Takt.

OFF

Die Aufnahme/Wiedergabe startet sofort nachdem Tastendruck ohne Vorzähler.

REC ONLY

Bei Aufnahme und Overdub hören Sie einen Vorzähler. Die Wiedergabe startet ohne Vorzähler.

REC+PLAY

Sie hören einen Vorzähler sowohl für die Aufnahme als auch für die Wiedergabe..

'Rate' Feld

Hier bestimmen Sie den Rhythmus des Metronome Sounds, Ein Viertelnoten-Metronome erhalten Sie bei der Einstellung '1/4', bei der Einstellung '1/8' hören Sie ein Achtelnoten-Metronome.

'In play' Feld

Wenn Sie diese Option aktivieren (ON), hören Sie den Metronome Sound während der Wiedergabe.

'In Record' Feld

Steht diese Option auf ON hören Sie die den Metronome Sound während einer Aufnahme oder eines Overdubs. Falls Sie hier OFF eingestellt haben, hören Sie bei Aufnahme/Overdub keinen Metronome Sound.

'Sound' Feld

Hier können Sie den Klang des Metronome Sounds einstellen. Dazu stehen Ihnen sieben verschiedene Sounds zur Verfügung.

MPC CLICK

METRO TICK

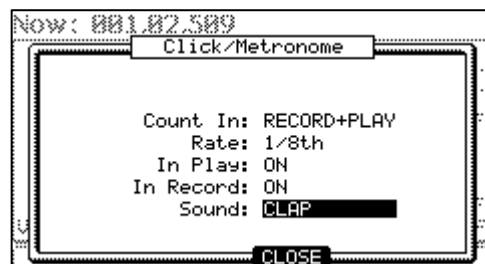
CLAP

SHAKER

TAMBOURINE

SIDESTICK 1

SIDESTICK 2



Note Repeat Funktion

Wenn Sie ein Pad drücken und dabei die [NOTE REPEAT] Taste halten, wird der Pad Sound entsprechend der Timing Correct Einstellungen wiederholt abgespielt, bis Sie das Pad loslassen. Sie können zudem die Lautstärke durch den Druck auf das Pad beeinflussen. Mit der Note Repeat Funktion können Sie schwierige Passagen, wie eine 16tel HiHat oder Snare-Rolls, in Echtzeit aufnehmen.

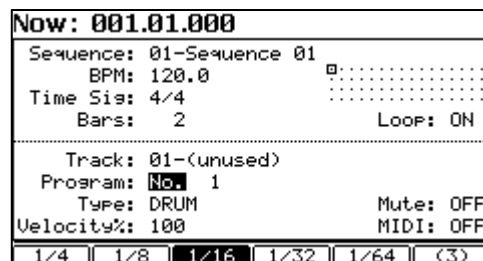
1. Halten Sie die [NOTE REPEAT] Taste während der Aufnahme / Wiedergabe gedrückt.

2. Während die [NOTE REPEAT] gedrückt halten, schlagen Sie ein Pad an, das wiederholt gespielt werden soll.

Der Sound des Pads wird entsprechend des Timing Correct Wertes wiederholt abgespielt, bis Sie das Pad loslassen. In dem Sie den Druck auf das Pad ändern, variieren Sie die Lautstärke (Velocity) des Sounds.

3. Während Sie die [NOTE REPEAT] Taste halten, ändert sich der untere Displaybereich, wie nachfolgend gezeigt. Mit den [F1] bis [F6] Tasten können Sie den Timing Correct Wert direkt auswählen.

Der gewählte Timing Correct Wert wird hervorgehoben. Die Triole jedes Timing Correct Wertes wählen Sie mit der [F6] Taste aus.



■ Permanenter Note Repeat

Sie können die 'Note Repeat' Funktion auch so einstellen, dass sie permanent wirkt. Halten Sie dazu [NOTE REPEAT] und drücken Sie die [SHIFT] Taste. Indem Sie die [NOTE REPEAT] Taste noch einmal drücken, wird das 'Note Repeat' Feature wieder auf den Normalzustand zurück gesetzt.

■ Locate

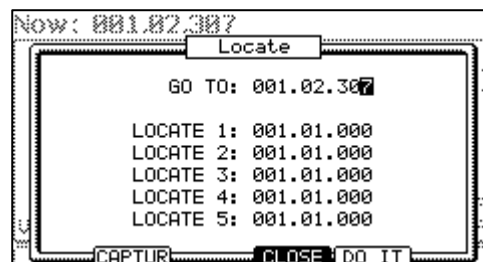
Mit der [GO TO] Taste können Sie auf eine bestimmte Position innerhalb einer Sequence springen. Bis zu fünf Locate Punkte lassen sich speichern.

Speichern eines Locate Punktes

1. Drücken Sie in der MAIN Seite die [GO TO] Taste, während die Sequence gestoppt ist.

Das hier rechts abgebildete Locate Fenster geht auf. Im 'Go to' Feld wird zunächst die Now Zeit der MAIN Seite angezeigt. Sie können Sie Zeit für einen neuen Locate Punkt nun mit dem [DATA] Rad oder dem Ziffernblock eingeben.

2. Bewegen Sie den Cursor in eines der 'Locate' Felder und drücken Sie die [F2] (CAPTUR) Taste.



Zu einem gespeicherten Locate Punkt springen

1. Drücken Sie in der MAIN Seite die [GO TO] Taste, während die Sequence gestoppt ist.

Das Locate Fenster wird angezeigt.

2. Bewegen Sie den Cursor in eines der 'Locate' Felder (Locate 1 – Locate 5) und drücken Sie die [F5] (GO TO) Taste.

Die Zeit im Now Feld der MAIN Seite ändert sich augenblicklich auf die Zeit des Locate Punktes.

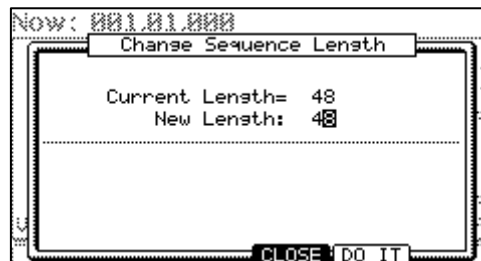
Tipp: Die Locate Funktion lässt sich auf der MAIN Seite und im STEP/GRID Modus verwenden.

Detaillierte Information zur Sequence Funktion

■ Die Länge einer Sequence einstellen

In der Grundeinstellung ist eine Sequence 2 Takte lang. Jedoch lässt sich die Länge im Bereich von 1 bis 999 Takten einstellen.

1. Gehen Sie in der MAIN Seite in das 'Bars' Feld.
Das 'Bar' Feld zeigt die Länge der gegenwärtigen Sequence an.
2. Drehen Sie das [DATA] Rad oder drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das CHANGE SEQUENCE LENGTH Fenster öffnet sich.
3. Geben Sie im 'New Length' Feld die neue Anzahl der Takte der Sequence.
Falls Sie einen größeren Wert als die gegenwärtige Einstellung wählen, werden leere Takte an das Ende der Sequence angehängt. Falls Sie eine kleinere Taktanzahl einstellen, werden die entsprechenden Takte an der Ende der Sequence nicht gespielt.
4. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Die neuen Einstellungen werden übernommen und das Fenster wird geschlossen.



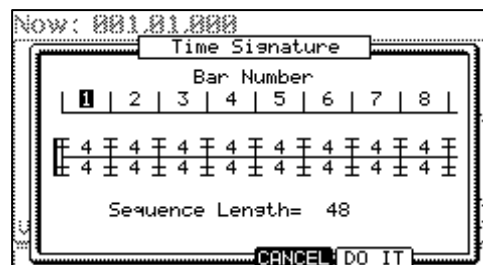
Tip: Wird die Sequence verlängert, werden leere Takte an das Ende der Sequence angehängt. Wird die Länge der Sequence verkürzt, werden die letzten Takte der Sequence nicht gespielt. Im Gegensatz zu früheren MPC Modellen werden diese Takte aber nicht weg geschnitten. Das bedeutet, dass die Länge der Sequence geändert werden kann, ohne dass man die Takte am Ende verliert!

Tip: Im SONG Modus können Sie Sequences in einer bestimmten Reihenfolge wiedergeben lassen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt 'SONG Mod' auf Seite 71.

■ Die Taktart einer Sequence einstellen

In der Grundeinstellung ist die Taktart einer Sequence auf den 4/4tel Takt eingestellt, was jedoch geändert werden kann.

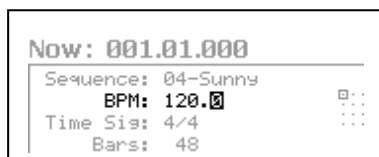
1. Wählen Sie in der MAIN Seite das 'Time Sig' Feld aus.
Im 'Time Sig' Feld wird die gegenwärtig gewählte Taktart angezeigt.
2. Drehen Sie das [DATA] Rad oder drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das TIME SIGNATURE Fenster öffnet sich.
Der obere Teil der Anzeige bezieht sich auf die Anzahl der Takte (Bar). Die gewählte Zeit wird darunter angezeigt.
3. Wählen Sie die gewünschte Taktart aus.
Verwenden Sie zur Änderung der Taktart die rechtes/links Cursor Tasten und ändern Sie die Zeit mit dem [DATA] Rad.
4. Drücken Sie [F5] (DO IT)
Damit ändern Sie die Taktart und schließen das Fenster.



Hinweis: Tip: Wird die Sequence verlängert, werden leere Takte an das Ende der Sequence angehängt. Wird die Länge der Sequence verkürzt, werden die letzten Takte der Sequence nicht gespielt. Im Gegensatz zu früheren MPC Modellen werden diese Takte aber nicht weg geschnitten. Das bedeutet, dass die Länge der Sequence geändert werden kann, ohne dass man die Takte am Ende verliert!

■ Das Tempo einstellen

Die Beats pro Minute (BPM) oder das Tempo kann im 'BPM' Feld in der MAIN Seite definiert werden.



Das Tempo einer Sequence kann im Bereich von 30.0 bis 300.0 Beats pro Minute gewählt werden. Ist die MPC5000 so eingestellt, dass sie einer MIDI Clock eines externen Gerätes folgen soll, zeigt das 'BPM' Feld 'EXT', zusammen mit dem Tempo, welches empfangen wird, an.

Sie können die BPM nach dem Erzeugen einer Sequence ändern oder in der Sequence das Tempo ändern, indem Sie ein Tempo Change Event im STEP EDIT Modus einfügen. (Weitere Informationen finden Sie auf Seite 55.)

■ Tap Tempo

Das Tempo kann auch mit der [TAP TEMPO] Taste, wie im 'Tempo' Feld geändert werden.

Tippen Sie die [TAP TEMPO] Taste im gewünschten Tempo an. Die MPC5000 errechnet aus dem Durchschnitt der Geschwindigkeit Ihres Antippens der Taste das Tempo. Das Tempo der Sequence wird automatisch auf den neuen Wert aktualisiert.

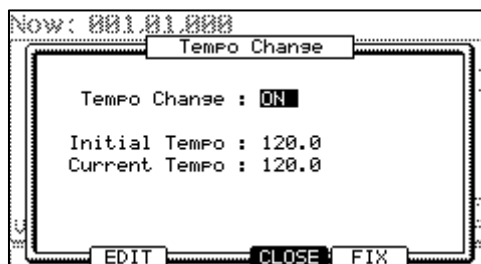
Die MPC5000 verwendet den Durchschnitt von vier Anschlägen der [TAP TEMPO] Taste. Sie können Die Anzahl der Taps, die zum Berechnen der BPMs verwendet werden sollen, im 'Tap Average' Feld des OTHER Modus definieren.

■ Ändern des Tempos aller Sequences auf einmal

Das Tempo aller Sequences lässt sich auf einmal auf den gleichen BPM Wert einstellen. Das Tempo einer Sequence lässt sich nach dem Erzeugen jederzeit ändern. Es ist jedoch sehr nützlich, die Tempi aller Sequences gleichzeitig zu ändern, wenn man beispielsweise einen Song aus verschiedenen Sequences erzeugen möchte.

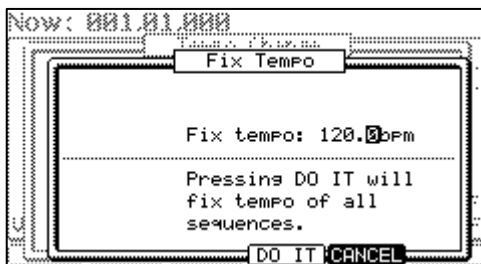
1. Gehen Sie in der MAIN Seite in das 'BPM' Feld und drücken Sie die [WINDOW] Taste.

Das TEMPO CHANGE Fenster öffnet sich.



2. Drücken Sie die [F5] (FIX) Taste.
Das FIX TEMPO Fenster wird angezeigt.
3. Stellen Sie im 'Fix tempo' Feld das Tempo ein.
4. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Das Tempo aller Sequences wird auf den gewählten Wert im 'Fix Tempo' Feld eingestellt.



■ Über Tempoänderungen

Mit der Step Recording Funktion des STEP EDIT Modus können Sie Tempoänderungen in einen Track einfügen, so dass sich das Tempo innerhalb einer Sequence ändert. Falls Sie das Tempo Change Feature verwenden wollen, wählen Sie im MAIN Modus das 'BPM' Feld und drücken zum Öffnen des TEMPO CHANGE Fensters die [WINDOW] Taste. Stellen Sie das 'Tempo Change' Feld auf ON.

Falls Sie die Tempo Change Funktion eingeschaltet haben, ändert sich das 'BPM' Feld der MAIN Seite wie folgt:



TEMPO CHANGE Fenster.

Das links angezeigte Tempo ist das ursprünglich für die Sequence eingestellte Tempo. Rechts wird Ihnen das Tempo, dass durch das Tempo Change Event zustande kommt, dargestellt.

Das wirkliche Abspieltempo der Sequence ist das rechts angezeigte Tempo.

Um in den STEP EDIT Modus zu gelangen, drücken Sie [F2] (EDIT) im

■ Den Loop einer Sequence einstellen

In der MPC5000 ist die Sequence Loop Funktion standardmäßig aktiviert. Sie erleichtert die Erstellung kurzer Sequences. Mit der Sequence Loop Funktion können Sie neue Spieldaten über eine wiederholt wiedergegebene Sequence aufnehmen.

Wenn Sie allerdings an einem langen Song arbeiten, der aus einer einzigen Sequence besteht, kann es besser sein, nur den Songteil zu loopen, der verändert werden soll. Wenn Sie beim Spielen sich keine Gedanken über Zeiten oder Takte machen wollen, ist es besser, die Loop Funktion zu deaktivieren. In diesem Abschnitt erfahren Sie etwas über die Einstellung der Loop Funktion.

1. Wählen Sie in der MAIN Seite das 'Loop' Feld.

Sie können das Sequence Loop Features mit dem [DATA] Rad ein- und ausschalten (ON/OFF). In diesem Fall lässt sich nur der Loop aktivieren/deaktivieren. Zum Setzen der Start- und Endpunkte des Loops müssen Sie in das Loop Fenster.

2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.

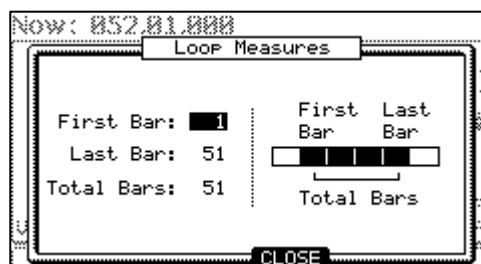
Das hier rechts abgebildete Loop Fenster wird geöffnet. Die MPC5000 wiederholt den Teil der Sequence, der zwischen 'First Bar' und 'Last Bar' liegt.

Falls Sie im 'Last Bar' Feld END einstellen, ist der letzte Takt der Sequence immer auch gleichzeitig das Ende des Loops. Auch wenn Sie eine Sequence editieren und dabei die Länge ändern, bleibt der letzte Takt der Sequence das Ende des Loops.

Im 'Total Bars' Feld zeigt die Länge der zu loopenden Takte an. Das 'Last Bar' Feld und das 'Total Bars' Feld stehen in enger Beziehung zueinander. Wird der Wert des 'Last Bar' Feldes geändert, hat das direkte Auswirkungen auf den Wert im 'Total Bars' Feld.

3. Drücken Sie die [F4] (CLOSE) Taste.

Dadurch wird das Fenster geschlossen und Sie kehren auf die MAIN Seite zurück.



■ Die Sequence automatisch verlängern

Im Normalfall definiert sich die Länge einer Sequence durch den Wert des 'Bars' Feldes in der MAIN Seite. Wenn Sie jedoch einen Aufnahme/Overdub Vorgang ausführen und das 'Loop' Feld auf OFF steht, wird die Länge einer Sequence automatisch angepasst. Falls, zum Beispiel, das 'Bars' Feld auf 2 und das 'Loop' Feld auf OFF steht, fährt die MPC nach 2 Takten fort, weiter aufzunehmen, bis die [STOP] Taste gedrückt wird. Die Anzahl der Takte wird beim Drücken der [STOP] Taste aktualisiert und Sie sehen, dass die Sequence eine neue Länge aufweist. Diese Funktion ist dann sinnvoll, wenn Sie beim Start der Aufnahme noch nicht wissen, wie lang die Sequence werden wird.

Tipp: Wenn Sie die [PLAY START] Taste drücken und der Takt im 'First Bar' Feld nicht 1 ist, beginnt die MPC5000 die Wiedergabe der Sequence von dem Takt, der im 'First Bar' Feld angegeben ist, anstatt vom Beginn der Sequence.

■ Ändern der Grundeinstellungen

Für einige Sequence Settings (wie Taktanzahl, Zeit, Tempo und Loop) werden beim Erzeugen einer neuen Sequence automatisch Grundeinstellungen verwendet. Diese können Sie nach Ihren Wünschen anpassen.

1. Stellen Sie in der MAIN Seite die 'Loop', 'Time Sig' und 'Bars' Felder entsprechend Ihren Wünschen ein.

2. Wählen Sie das 'Sequence' Feld und drücken Sie die [WINDOW] Taste.

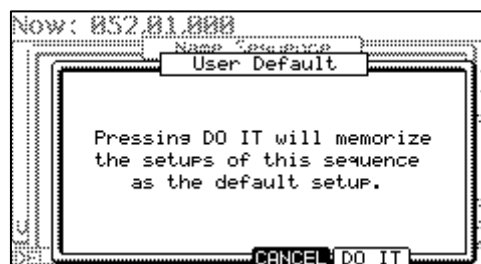
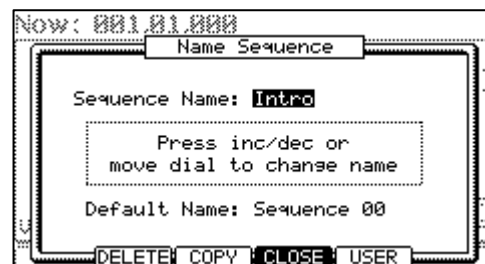
Das NAME SEQUENCE Fenster wird angezeigt.

3. Drücken Sie die [F5] (USER) Taste.

Das USER DEFAULT Fenster wird angezeigt.

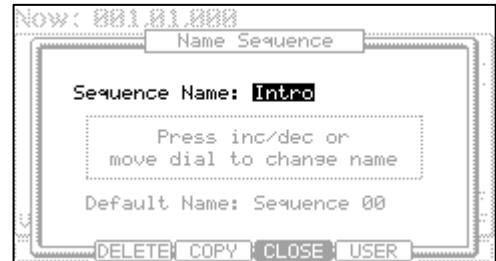
4. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die Werte, die Sie in den Feldern 'Loop', 'Time Sig' Und 'Bars' der MAIN Seite definiert haben, werden als Grundeinstellungen übernommen. Wenn Sie das nächste Mal eine neue Sequence erzeugen, werden diese Werte verwendet.



■ Den Namen einer Sequence ändern

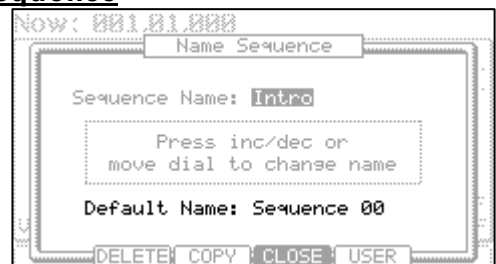
1. Wählen Sie im 'Sequence' Feld der MAIN Seite eine Sequence deren Namen Sie ändern wollen.
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das NAME SEQUENCE Fenster öffnet sich.
3. Geben Sie im 'Sequence name' Feld einen neuen Namen für die Sequence ein.
Weitere Informationen zur Eingabe von Namen finden Sie im Abschnitt 'Namen vergeben' auf Seite 22.
4. Drücken Sie die [F4] (CLOSE) Taste.
Das Fenster wird dadurch geschlossen und Sie kehren zur MAIN Seite zurück.



■ Änderung des voreingestellten Namens für eine Sequence

Normalerweise wird automatisch beim Erzeugen einer neuen Sequence ein voreingestellter Name, wie zum Beispiel 'Sequence##' (## ist die Nummer der Sequence) verwendet. Der voreingestellte Name kann geändert werden.

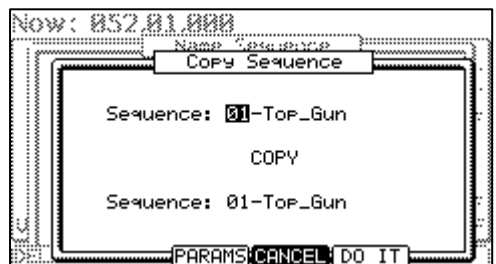
1. Wählen Sie in der MAIN Seite das 'Sequence' Feld.
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das NAME SEQUENCE Fenster wird angezeigt.
3. Geben Sie im 'Default name' Feld einen neuen Namen ein.
Weitere Informationen zur Eingabe von Namen finden Sie im Abschnitt 'Namen vergeben' auf Seite 22.
4. Drücken Sie die [F4] (CLOSE) Taste.
Das Fenster wird geschlossen und Sie gelangen zurück zur MAIN Seite.



■ Kopieren einer Sequence

Sie können eine Sequence in eine andere Sequence kopieren.

1. Wählen Sie im 'Sequence' Feld des MAIN Modus die zu kopierende Sequence aus.
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das SEQUENCE WINDOW wird angezeigt.
3. Drücken Sie die [F3] (COPY) Taste.
Das COPY SEQUENCE Fenster öffnet sich.
4. Wählen Sie im unteren 'Sequence' Feld die Sequence Nummer, auf welche die gewählte Sequence kopiert werden soll, aus.
Falls die Sequence Nummer schon belegt ist, wird der Name der Sequence angezeigt.
5. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Das Kopieren der Sequence beginnt. Zum Abbruch des Vorgangs drücken Sie [F4] (CANCEL).



■ Kopieren der Parameter einer Sequence ('Loop', 'Time Sig', 'Bars')

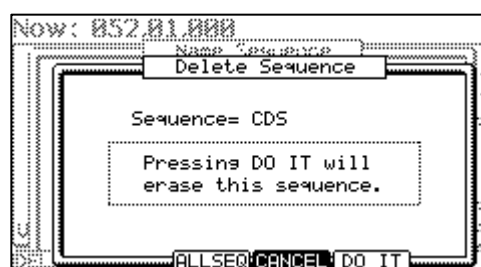
Sie können die Parameter einer Sequence inklusive den 'Loop', 'Time Sig' und 'Bars' Einstellungen in eine andere Sequence kopieren.

1. Wählen Sie im 'Sequence' Feld des MAIN Modus die Sequence, deren Parameter kopiert werden sollen.
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste
Das NAME SEQUENCE Fenster wird angezeigt.
3. Press [F3] (COPY) Taste.
Das COPY SEQUENCE Fenster wird angezeigt.
4. Wählen Sie im unteren 'Sequence' Feld die Sequence aus, in welche die Parameter kopiert werden sollen.
5. Drücken Sie die [F3] (PARAMS) Taste
Das Kopieren der Sequence Parameter beginnt. Drücken Sie zum Abbrechen des Vorgangs [F4] (CANCEL).

■ Löschen einer Sequence

Sie können eine Sequence aus dem Speicher der MPC5000 löschen.

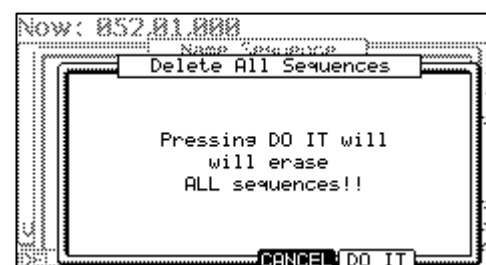
1. Wählen Sie im 'Sequence' Feld der MAIN Seite die Sequence, die Sie löschen wollen, aus.
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das NAME SEQUENCE Fenster öffnet sich.
3. Drücken Sie die [F2] (DELETE) Taste.
Das DELETE SEQUENCE Fenster wird angezeigt.
4. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Die gewählte Sequence wird gelöscht und der Name der Sequence ändert sich zu 'unused'.



■ Löschen aller Sequences

Sie können alle Sequence Daten auf einmal aus dem Speicher der MPC5000 löschen.

1. Wählen Sie im MAIN Modus das 'Sequence' Feld und drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das NAME SEQUENCE Fenster wird angezeigt.
2. Drücken Sie die [F1] (DELETE) Taste.
Das DELETE SEQUENCE Fenster wird angezeigt.
3. Drücken Sie die [F3] (ALLSEQ) Taste.
Das DELETE ALL SEQUENCES Fenster wird angezeigt.
4. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Damit löschen Sie alle Sequences. Sequence Nummern werden als 'unused' angezeigt, bis neue Daten aufgenommen werden.



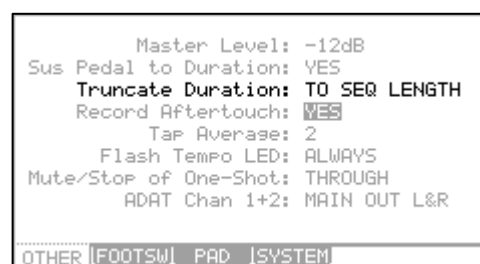
■ Das Verhalten der Notenlänge an der Loop Grenze bestimmen

Bei der Aufnahme einer Sequence im Loop Modus können Sie definieren, wie sich die MPC5000 beim Erreichen der Grenze eines Loops (die Wiedergabe erreicht das Ende und springt zum Anfang der Sequence zurück) verhalten soll, während Sie ein Pad gedrückt halten.

1. Drücken Sie die [MODE] Taste und danach auf [PAD 9] (OTHER).
Damit gelangen Sie in den OTHER Modus.
2. Gehen Sie in das 'Truncate duration' Feld und definieren Sie die Option zum Verhalten der Note zwischen den Loops.

TO SEQ LENGTH

Die MPC5000 nimmt die Note wie gespielt über die gesamte Sequence Länge auf.



TO SEQ END

Die MPC5000 schneidet die Note am Ende der Sequence ab, auch wenn Sie das Pad gedrückt halten. Aufnahmen über den Loop hinaus sind nicht möglich.

AS PLAYED

Die MPC5000 nimmt die Performance auf, wie Sie diese spielen.

Track Funktionen

■ Den Track Typ einstellen

Sie können den Track Typ im 'Type' Feld der MAIN Seite definieren. Es existieren zwei verschiedene Arten: DRUM und MIDI. Die beiden Track Typen kennzeichnen sich wie folgt:

DRUM

Verwenden Sie diesen Track Typ, wenn Sie den internen Samples der MPC5000 durch Anschlagen der Pads spielen wollen. Die DRUM Track Daten werden pro Pad verwaltet.

MIDI

Falls Sie die MPC5000 als MIDI Sequencer mit externen MIDI Geräten verwenden wollen, verwenden Sie diesen Track Typ. Die MIDI Track Daten werden pro MIDI Note Event verwaltet. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt 'MIDI Sequencer Funktionen' auf Seite 45.

Now: 003.01.949

Sequence: 01-Top_Gun

BPM: 93.0

Time Sig: 4/4

Bars: 56

Loop: OFF

Track: 01-Track 01

Program: Top_Set

Type: DRUM

Velocity: 100

Mute: OFF

MIDI: OFF

T.C. | CLICK | TR - | TR + | MUTE | SOLO

■ Auswahl eines Programms

Spielen der internen Programme

Im 'Program:' Feld können Sie die in den Speicher geladenen internen Programme mit dem [DATA] Rad auswählen. Ein gewähltes Programm lässt sich durch Anschlagen der Pads spielen. Fall Sie 'OFF' oder 'No' eingestellt haben spielt die MPC5000 nicht die internen Programme / Samples.

Spielen eines externen Sound Moduls

Wählen Sie im 'Program:' Feld 'OFF' oder eine Programm Nummer im 'Program Number' Feld (angezeigt als 'No.') aus. Die MPC5000 spielt dann nicht ein interne Programm, sondern 'triggert' ein externes Sound Modul, wie zum Beispiel einen Synthesizer, über MIDI.

■ Senden von MIDI Programmwechseln (Program Change)

Falls Sie im 'Program:' Feld 'No.' Ausgewählt habenm erscheint rechts vom 'Program:' Feld das 'MIDI Program Number' Feld. Hier können Sie eine MIDI Program Nummer von from 1 bis 128 eingeben. Die gewählte MIDI Program Nummer wird über den im 'MIDI' Feld gewählten MIDI Out gesendet, wenn die Sequence ausgewählt oder die [PLAY START] Taste gedrückt wird.

Während Sie sich im 'Program:' Feld,befinden, können Sie mit der [WINDOW] Taste das 'Program Change' Fenster aufrufen.

Hier können Sie einen 'MIDI Bank Select' Befehl definieren, der zusammen mit dem 'MIDI Program Change' Befehl gesendet wird. Zudem können Sie festlegen, ob ein im Track befindlicher 'MIDI Program Change' Befehl gesendet wird oder nicht.

Bank Select: (ON / OFF)

Bestimmen Sie hier, ob ein 'Bank Select' Befehl gesendet werden soll oder nicht.

MSB: / LSB: (0-127)

Hier definieren Sie 'MSB' (Control Change # 0) und 'LSB' (Control Change #32) des MIDI Bank Select Befehls von 0 bis 127.

Transmit Program Changes in This Track

Hier legen Sie fest, ob ein im Track aufgenommener 'MIDI Program Change' Befehl gesendet wird oder nicht.

Transmit Prog Change every loop

Hier bestimmen Sie, ob die Sequence Programmwechsel sendet, denn die Sequence loopt oder diesen nur beim Start überträgt.

Now: 001.01.000

Program Change

Transmit Program Changes in this track: OFF

Transmit Prog Change every loop: OFF

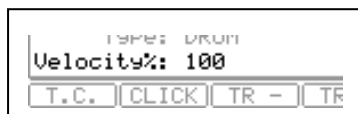
Bank Select: ON

MSB: 0

LSB: 0

CLOSE

■ Track Velocity Funktion



Track Velocity ermöglicht die Anpassung des Velocity Verhältnisses während der Sequence Wiedergabe im gewählten Track.

Gehen Sie in das 'VELOCITY%:' Feld der MAIN Seite und stellen Sie das Velocity Verhältnis mit dem [DATA] Rad von 1% bis 200% ein.

Hinweis: Während der Aufnahme hat eine Änderung im 'VELOCITY%' Feld keine Auswirkung; er beeinflusst nur die Wiedergabe von Daten einer Sequence. Sollte der Velocity Wert 127 (Maximalwert) betragen, hat jede Einstellung über 100% keine Auswirkung.

■ Track Mute Funktion



Die Track Mute Funktion lässt sich für jeden Track separat einstellen. Nehmen wir zum Beispiel einmal an, dass auf dem Track 1 ein Pianosolo und auf dem Track 2 ein weiteres Pianosolo aufgenommen wurde. Indem Sie einen der beiden Tracks stumm schalten (Mute) können Sie beide Tracks vergleichen und den besseren auswählen. Wenn Sie das 'MUTE' Feld eines Tracks auf ON stellen, spielt die MPC5000 diesen Track nicht ab.

Tip: Mit [TRACK MUTE] Taste ist es möglich, den Track Mute mit den Pads zusteuern. Weitere Informationen erhalten Sie im Abschnitt 'Sequence Tracks mit Pads stumm schalten' auf Seite 88.

■ Den MIDI Ausgangskanal einstellen



Jeder Track kann einen separaten MIDI Ausgangskanal besitzen.

Sie müssen den MIDI Ausgangskanal einstellen, wenn Sie die MPC5000 zum Ansteuern eines externen MIDI Sound Moduls verwenden wollen. Bei der Verwendung des internen Samples benötigen Sie diese Einstellung nicht.

Die MPC5000 besitzt vier MIDI Ausgänge. Die MIDI Kanäle 1A bis 16A werden über den MIDI OUT A ausgegeben, die MIDI Kanäle 1B bis 16B werden über den MIDI OUT B gesendet, die MIDI Kanäle 1C bis 16C werden über MIDI OUT C übertragen und die MIDI Kanäle 1D bis 16D können über den MIDI OUT D abgegriffen werden.

■ Ändern eines Track Namens

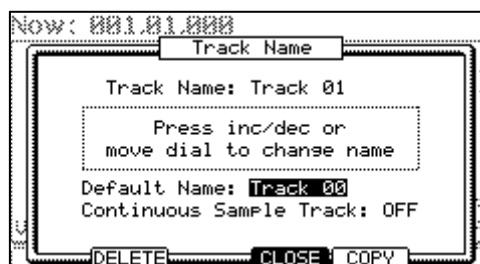
1. Wählen Sie im 'Track' Feld der MAIN Seite den Track, dessen Name geändert werden soll.
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das TRACK NAME Fenster wird angezeigt.
3. Geben Sie im 'Track Name' Feld einen neuen Namen ein.
Weitere Informationen zur Eingabe von Namen finden Sie im Abschnitt 'Namen eingeben' auf Seite 22.
4. Drücken Sie die [F4] (CLOSE) Taste.
Damit schließen Sie Fenster und kehren zur MAIN Seite zurück.



■ Ändern des voreingestellten Namens für einen Track

Wenn Sie einen neuen Track erzeugen wird normalerweise automatisch ein voreingestellter Name verwendet, wie 'Track##' (## zeigt die Track Nummer). Sie können den voreingestellten Namen ändern.

1. Wählen Sie in der MAIN Seite das 'Track' Feld.
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das TRACK NAME Fenster wird angezeigt.
3. Geben Sie im 'Default Name' Feld einen neuen Namen ein.
Weitere Informationen zur Eingabe von Namen finden Sie im Abschnitt 'Namen eingeben' auf Seite 22.
4. Drücken Sie die [F4] (CLOSE) Taste.
Damit schließen Sie Fenster und kehren zur MAIN Seite zurück.



■ Kopieren eines Tracks

Sie können einen Track zu einem anderen Track kopieren.

1. Wählen Sie im 'Track' Feld des MAIN Modus den zu kopierenden Track aus.
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das TRACK NAME Fenster wird angezeigt.
3. Drücken Sie die [F5] (COPY) Taste.
Das COPY TRACK Fenster wird angezeigt.
4. Wählen Sie im unteren 'Track' Feld einen Track, in den Sie die Daten kopieren möchten, aus.
5. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Das Kopieren der Sequence beginnt. Zum Abbruch des Vorgangs drücken Sie [F4] (CANCEL).

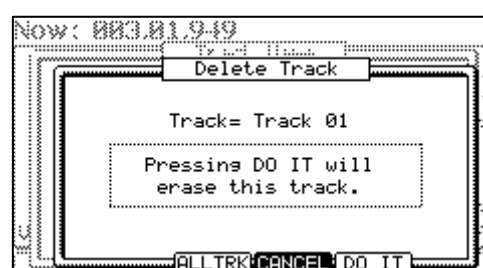


■ Löschen eines Tracks

Sie können einen Track aus dem Speicher der MPC5000 entfernen.

1. Wählen Sie im 'Track' Feld des MAIN Modus einen Track, den Sie löschen wollen, aus.
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das TRACK NAME Fenster wird angezeigt.
3. Drücken Sie die [F2] (DELETE).
Das DELETE TRACK Fenster wird angezeigt.
4. Drücken Sie die [F5] (DO IT).

Der gewählte Track wird gelöscht. Sein Name ändert sich zu 'unused'.



■ Löschen aller Tracks

Sie können alle Track Daten auf einmal aus dem Speicher löschen.

5. Wählen Sie im MAIN Modus das 'Track' Feld und drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das TRACK NAME Fenster wird angezeigt.
6. Drücken Sie die [F2] (DELETE) Taste.
Das DELETE TRACK Fenster wird angezeigt.
7. Drücken Sie die [F3] (ALLTRK) Taste.
Das DELETE ALL TRACKS Fenster wird angezeigt.
8. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Alle Tracks werden gelöscht und die Namen der Tracks werden auf 'unused' zurückgesetzt.



Continuous Sample Tracks

Die MPC5000 spielt zu den Pads zugewiesene Samples ab, wenn ein Pad getriggert wird. Wenn Sie eine Sequence mit einem langen Sample haben und die Sequence von einem Punkt aus starten, der hinter dem Pad Trigger Event liegt, wird das Sample möglicherweise nicht richtig abgespielt, da das Pad Event des Samples vor dem Sequence Play Start Punkt liegt.

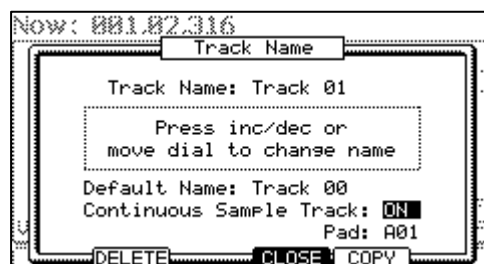
Ein Continuous Sample Track ermöglicht die Zuweisung von Samples zu einem gewählten Pad jedes Tracks, das beim Drücken von [PLAY] oder [PLAY START] von der gegenwärtigen Position an abgespielt wird. Wenn Sie, sagen wir mal, mit einem viertaktigen Loop Sample arbeiten und die Wiedergabe ab dem Takt 2 starten, spielt der Loop deshalb von der richtigen Position ab, ohne dass Sie auf das nächste Note On Event warten müssen.

Tipp: Nu in der MPC5000 ist die Möglichkeit, bis zu 64 Continuous Sample Tracks, die jeweils einem bestimmten Pad zugeordnet sind, zu verwenden. Sie können also verschiedene Loops, die in verschiedenen Tracks verwendet werden und mit der TRACK MUTE Funktion stumm geschaltet werden können, arbeiten. Weitere Informationen zum Track Mute finden Sie auf Seite 88.

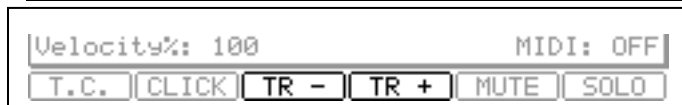
Zur Aktivierung der 'Continuous Sample Track' Funktion des gewählten Tracks gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie im MAIN Modus das 'Track' Feld und drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das TRACK NAME Fenster wird angezeigt.
2. Setzen Sie das 'Continuous Sample Track' Feld auf 'ON'.
Das 'Pad' Feld wird unter dem 'Continuous Sample Track' Feld angezeigt.
3. Wählen Sie das Pad für die Funktion aus.

Das gewählte Pad spielt das Sample als Continuous Sample ab. Tracks, die als Continuous Sample Tracks definiert sind, werden mit einem '+' im 'Track Status' Feld gekennzeichnet. Weitere Informationen zum 'Track Status' Feld finden Sie auf Seite 26.



■ Auswahl eines Tracks mit den Function Tasten



Feld mit dem Cursor auswählen zu müssen.

Sie können schnell zwischen den Tracks mit den [F3] (TR -) und [F4] (TR +) Tasten hin- und herschalten. Mit [F3] (TR-) und [F4] (TR +) können Sie einen Track schnell auswählen, ohne das 'Track'

■ Solo Funktion für Tracks



Tracks einzeln überprüfen.

Bei der Arbeit an einer Sequence mit vielen Tracks kann es helfen, die Solo Funktion zu verwenden, um nur einen gewählten Track abspielen zu lassen. Falls Sie zum Beispiel auf verschiedenen Tracks unterschiedliche Instrumente aufgenommen haben, können Sie mit dieser Funktion den Inhalt der

1. Wählen Sie im 'Track' Feld der MAIN Seite den Track, den Sie einzeln hören wollen, aus.
2. Drücken Sie die [F6] (SOLO) Taste und starten Sie die Aufnahme/Wiedergabe der Sequence.
Die [F6] (SOLO) Taste wird hervorgehoben und die MPC5000 spielt nur den gewählten Track ab und schaltet alle anderen stumm.
3. Um die Solo Funktion zu beenden, drücken Sie die [F6] (SOLO) Taste noch einmal.
Die MPC5000 gibt alle Tracks wieder.

MIDI Sequencer Funktionen

Beim Spielen des internen Samples mit den Pads, brauchen Sie nur ein gewünschtes Program im 'Program' Feld der MAIN Seite zu wählen, um eine Aufnahme starten zu können. Die MPC2500 kann jedoch auch als MIDI Sequencer eingesetzt werden. Wenn Sie ein externes MIDI Keyboard an die MPC2500 anschließen, lassen sich die Daten vom Keyboard aufnehmen und Sie können das externe Soundmodul steuern.

Über MIDI...

MIDI hat sich als herstellübergreifender Standard zur Übertragung von Spieldaten zwischen elektronischen Instrumenten etabliert. Die Geräte werden mit sogenannten MIDI-Kabeln untereinander verbunden. Wenn Sie, sagen wir mal, den MIDI OUT eines Keyboards an den MIDI IN des MIDI Soundmoduls anschließen, können Sie das Spiel auf dem Keyboard zum MIDI Soundmodul senden, das dann den Klang ausgibt. MIDI überträgt nur die Spieldaten und keine Klänge. Um so viele Daten wie möglich über ein MIDI-Kabel übertragen zu können, gibt es MIDI-Kanäle. Mit MIDI-Kanälen können Sie unterschiedliche Daten für jeden Kanal separat übertragen. Es gibt pro MIDI-Anschluss bis zu 16 MIDI-Kanäle, die eine wichtige Rolle beim Umgang mit MIDI spielen.

Der MIDI-Kanal des sendenden Keyboards muss auf den gleichen Kanal wie das empfangende Soundmodul eingestellt sein. Wenn also der Ausgangskanal des Keyboards auf 1 gesetzt ist, muss der Eingangskanal des Soundmoduls ebenfalls auf 1 sein. Einige Soundmodule können auf verschiedenen Kanälen Daten empfangen. Dadurch können Sie jedem Kanal verschiedene Instrumente (Piano, Bass, Strings usw.) zuweisen.

Über MIDI Sequencer...

Ein MIDI Sequencer dient zur Aufnahme oder Wiedergabe von MIDI-Daten. Die MPC5000 kann als MIDI Sequencer eingesetzt werden. Wenn Sie ein externes MIDI Keyboard zur Verwendung der MPC5000 als MIDI Sequencer anschließen wollen, verbinden Sie den MIDI OUT des Keyboards mit dem MIDI IN der MPC5000 und den MIDI OUT der MPC5000 mit dem MIDI IN des MIDI Soundmoduls. Nun können Sie die Daten des Keyboards auf der MPC aufnehmen und die Klänge des MIDI Soundmoduls spielen. In diesem Abschnitt erklären wir, wie Sie Spieldaten eines externen MIDI Keyboards auf die MPC5000 aufnehmen und die Sounds eines externen Soundmoduls.

1. Schließen Sie externe MIDI Geräte, wie im Abschnitt 'Die MPC5000 mit externen Geräten verwenden' auf Seite 203 an.

Schließen Sie den MIDI OUT des Keyboards an den MPC5000 MIDI IN an und den MIDI OUT der MPC5000 an den MIDI IN des externen Soundmoduls.

Hinweis: Sie können den Stereoausgang der MPC5000 mit einem Mixer verbinden, damit Sie weiterhin den Metronom Sound hören, auch wenn Sie die MPC5000 als reinen MIDI Sequencer einsetzen.

2. Wählen Sie im 'Type' Feld MIDI aus.
3. Geben Sie im 'Program' Feld OFF oder No. ein.

Bei der Auswahl OFF oder No., spielt die MPC5000 nicht die internen Programme ab. Wenn Sie No. wählen und eine MIDI Program Nummer wählen, überträgt die MPC5000 die MIDI Program Nummer zum externen Sound Modul und wählt so ein Programm am externen Klangerzeuger aus, wenn die Sequence gewählt wird.

4. Definieren Sie im 'MIDI' Feld einen MIDI Kanal.

Hier bestimmen Sie den MIDI Kanal, über den die MIDI Daten übertragen werden. Verwenden Sie denselben Kanal wie am Sound Modul.

Tipp: In der Grundeinstellung ist der MIDI IN Kanal der MPC5000 so eingestellt, dass er auf allen MIDI Kanälen empfängt. Deshalb müssen Sie die MPC5000 zum Empfang von Daten eines externen Keyboards nicht umkonfigurieren.

5. Spielen Sie auf dem Keyboard, um zu überprüfen, dass das Keyboard die Sounds des Sound Moduls spielt..
Falls Sie kein Signal hören können, überprüfen Sie die Verbindungen und die Einstellungen für das Keyboard und das Sound Modul.

6. Drücken Sie die [PLAY START] Taste, während Sie die [REC] Taste gedrückt halten.

Die Aufnahme beginnt nach dem Einzähler über 4 Takte.

7. Spielen Sie zum Metronom auf dem Keyboard.

Standardmäßig ist eine Sequence 2 Takte lang. Nach der Aufnahme 2 Takte, springt die MPC5000 zum Anfang der aufgenommenen Daten zurück und spielt diese ab, wobei Sie weitere Performance Daten dazu aufnehmen können (Overdub).

8. Sie können den Overdub mit der [STOP] Taste beenden.

9. Drücken Sie die [PLAY] Taste, um die Aufnahme anzuhören.

10. Falls Ihnen die Aufnahme nicht gefällt, können Sie diese durch eine neue Aufnahme überspielen, die Sie mit den Tasten [REC] und [PLAY START] beginnen.

Die aufgenommenen Performance Daten werden durch die neue Aufnahme ersetzt.

11. Um zu bereits aufgenommenen Daten weitere Daten hinzuzufügen, drücken Sie die [PLAY START] Taste während Sie die [OVERDUB] Taste gedrückt halten.

Die gerade aufgenommene Sequence wird aufgenommen und Sie können weitere Performance Daten durch das Anschlagen der Pads hinzufügen.

Tip: Wenn Sie eine andere Sequence im 'Sequence' Feld auswählen, können Sie neue Performance Daten separat aufnehmen. Indem Sie diese Sequences hintereinander abspielen, können Sie so leicht einen ganzen Song erzeugen.

Verwendung des Sustain Pedals

In diesem Abschnitt lernen Sie die Einstellungen für das Sustain Pedal kennen. Sie erfahren hier, wie die Sustain Pedal Daten beim Einsatz der MPC5000 als Sequencer mit einem externen Keyboard verwaltet werden.

Sustain Pedal Daten sind MIDI Events, die bewirken, dass ein Sound gehalten wird, nachdem eine Taste am Keyboard losgelassen wird und das Pedal gedrückt ist. Normalerweise werden diese Daten mit einem Fußschalter oder Pedal erzeugt. Das Keyboard sendet die Sustain Pedal Daten als vom Note Event separiertes Event, so dass der Sequencer diese Daten getrennt erkennt und aufnimmt. Wenn Sie jedoch eine Overdub Aufnahme auf einem kurzen Sequence Loop machen, kann es besser sein, die Daten des Sustain Pedals so umzuwandeln, dass die Dauer der Noten auf die Länge des gehaltenen Sustain Pedals umzurechnen. Falls Sie die Sustain Pedal Daten zum Beispiel so wie sie sind aufnehmen, können Sie während der Aufnahme im Loop das Pedal gedrückt halten, damit die Sustain Pedal Daten mit den nachfolgenden Note Events gemischt werden. Falls Sie allerdings die Sustain Pedal Daten in Notenlängen konvertieren, beeinflussen die Daten des Sustain Pedals nicht die anderen Noten. Deshalb ist die MPC5000 so eingestellt, dass sie normalerweise die Sustain Pedal Daten in Notenlängen umwandelt. Sie können diese Einstellung ändern.

1. Drücken Sie die [MODE] Taste und dann auf [PAD 9] (OTHER).
Dadurch gelangen Sie in den OTHER Modus der MPC5000.
2. Wählen Sie das 'Sus Pedal to Duration' Feld.
3. Wählen Sie mit dem [DATA] Rad eine der folgenden Optionen, um das Verhalten der MPC5000 bei der Interpretation von Sustain Pedal MIDI Daten zu definieren.

YES

Die MPC5000 konvertiert die Sustain Pedal Daten in Notenlängen.

NO

Die MPC5000 nimmt die Sustain Pedal Daten wie sie sind auf.

```

Master Level: -12dB
Sus Pedal to Duration: YES
Truncate Duration: TO SEQ LENGTH
Record Aftertouch: YES
Tap Average: 2
Flash Tempo LED: ALWAYS
Mute/Stop of One-Shot: THROUGH
ADAT Chan 1+2: MAIN OUT L&R

OTHER | FOOTSW | PAD | SYSTEM

```

Aftertouch aufnehmen

Aftertouch - auch Channel Pressure genannt - ist ein spezieller Controller Event, der generiert wird, wenn ein Pad angeschlagen und danach (fester oder leichter) weiter gedrückt wird. Die Pads der MPC5000 bieten die Möglichkeit, Aftertouch zum internen Synth und über MIDI zu externen Geräten zu senden. Ob diese Aftertouch aufgenommen werden soll oder nicht, kann eingestellt werden, indem Sie wie folgt vorgehen.

1. Drücken Sie die [MODE] Taste und danach [PAD 9] (OTHER).
Dadurch schalten Sie in den OTHER Modus der MPC5000.
2. Wählen Sie das 'Record Aftertouch' Feld.
3. Wählen Sie mit dem [DATA] Rad YES oder NO aus, um zu definieren, ob die MPC Aftertouch aufnehmen wird oder nicht.

```

Master Level: -12dB
Sus Pedal to Duration: YES
Truncate Duration: TO SEQ LENGTH
Record Aftertouch: YES
Tap Average: 2
Flash Tempo LED: ALWAYS
Mute/Stop of One-Shot: THROUGH
ADAT Chan 1+2: MAIN OUT L&R

OTHER | FOOTSW | PAD | SYSTEM

```

Kapitel 4: Sequences editieren

Sequences lassen sich auf zwei Arten editieren. Sie können zum einen im SEQ EDIT Modus alle Events eines Bereiches (hier Region genannt) mit einer Aktion auf einmal verändern. Im STEP EDIT und GRID EDIT Modus können Sie andererseits Ihre Sequences detaillierter bearbeiten, indem Sie einzelne Events gezielt manipulieren. In diesem Abschnitt gehen wir zunächst auf den SEQ EDIT Modus ein, in dem Sie einen Bereich von Events auf einmal verändern. Den SEQ EDIT Modus erreichen Sie, wenn Sie die [MODE] Taste und danach [PAD 12] drücken.

Auswahl einer Region für die Editierung

Auf der EVENTS Seite existieren sechs Edit Optionen im 'Edit' Feld: COPY, MOVE, TRANSPOSE, SHIFT TIME, VELOCITY und DURATION. Die Arbeitsweise zur Auswahl der Edit Region ist für alle sechs Optionen identisch. Starten wir also mit der Auswahl der Region.

Tipp: Beachten Sie die Seite 29 für weitere Informationen zum ERASE Vorgang.

■ Einen Bereich definieren

Wählen Sie das 'Range' Feld der EVENTS Seite des SEQ EDIT Modus.

Im 'Range' Feld können Sie die Start und End Punkte für die Edit Region einstellen. Um beispielsweise mit dem ersten takt einer zweitaktigen Sequence zu beginnen, setzen Sie dieses Feld auf '001.01.000 - 002.01.000'. In diesem Fall wird ein Event am '002.01.000' Punkt nicht editiert.

Wenn Sie, wie in unserer Abbildung gezeigt, den End Punkt '002.01.000' definieren, wird genau der Bereich vor diesem Punkt in die Region integriert.

Edit: COPY	From
Range	Sq:01-Top_Gun
From: 001.01.000	Tk:01-Track 01
To: 002.01.000	To
Pads:	Sq:01-Top_Gun
ALL	Tk:01-Track 01
	Mode: REPLACE
	Start: 001.01.000
	Copies: 1
EVENTS BARS TrMove DO IT	

■ Einstellen der Pad / Note Number

1. Gehen Sie in das 'Pads' Feld der EVENTS Seite im SEQ EDIT Modus.

Die Anzeige des 'Pads' Feldes ist abhängig von der gewählten Art des Tracks.

Bei der Auswahl eines DRUM Tracks:

Normalerweise ist dieses Feld auf ALL eingestellt, was bedeutet, dass die MPC5000 allem Pads editiert. Falls Sie nur ein bestimmtes Pad bearbeiten möchten, bewegen Sie den Cursor in das 'Pads' Feld und schlagen Sie ein gewünschtes Pad an. Die Pad Nummer wird im 'Pads' Feld angezeigt. Sie können auch mehrere Pads auswählen. Falls Sie fälschlicherweise ein ad ausgewählt haben, können Sie die Auswahl rückgängig machen, indem Sie das jeweilige Pad noch einmal anschlagen. Um die Pad Auswahl neu zu starten, drehen Sie das [DATA] Rad nach links. Die Einstellung des 'Pads' Feldes wird auf ALL zurückgesetzt und Sie können durch Anschlagen der Pads eine neue Auswahl erstellen.

Edit: COPY	From
Range	Sq:01-Top_Gun
From: 001.01.000	Tk:01-Track 01
To: 002.01.000	To
Pads:	Sq:01-Top_Gun
ALL	Tk:01-Track 01
	Mode: REPLACE
	Start: 001.01.000
	Copies: 1
EVENTS BARS TrMove DO IT	

Bei der Auswahl eines MIDI Tracks:

Das Display ändert sich und zeigt nun die gewählte Region nach Note Nummern an.

Sie können eine obere und untere Begrenzung des Notenbereiches in diesem Feld vornehmen. Die MPC5000 bearbeitet nur die Events, die innerhalb dieses Notenbereiches liegen.

Edit: COPY	From
Range	Sq:01-Sequence 01
From: 001.01.000	Tk:01-Track 01
To: 001.01.000	To
Notes:	Sq:01-Sequence 01
E 1(40) -	Tk:01-Track 01
G 4(79)	Mode: REPLACE
	Start: 001.01.000
	Copies: 1
EVENTS BARS TrMove DO IT	

■ Kopieren von Events (COPY)

Sie können Events, die innerhalb der gewählten Region liegen, auf eine andere Position kopieren. Die Ursprungsdaten verbleiben an der Originalposition.

1. Gehen Sie in das 'Edit' Feld in der EVENT Seite des SEQ EDIT Modus und wählen Sie COPY.

Die verschiedenen Felder, die für den Kopiervorgang benötigt werden, erscheinen im Display.

Edit: COPY	From
Range	Sq:01-Top_Gun
From: 001.01.000	Tk:01-Track 01
To: 002.01.000	To
Pads:	Sq:01-Top_Gun
ALL	Tk:01-Track 01
	Mode: REPLACE
	Start: 001.01.000
	Copies: 1
EVENTS BARS TrMove DO IT	

- Definieren Sie im 'Range' Feld und im 'Pads/Notes' Feld die Region und die Noten, die Sie kopieren möchten.
- Wählen Sie im 'From sq' Feld und im 'Tk' Feld die ursprüngliche Sequence und den Track.
- Wählen Sie in den 'To sq' und 'Tk' Feldern die Ziel Sequence und den Track aus.
- Stellen Sie im 'Mode' Feld ein, wie die Daten zum Ziel kopiert werden sollen.

REPLACE

Die MPC5000 überschreibt eventuell vorhandene Daten mit den Quelldaten.

MERGE

Die MPC5000 mischt die Daten der Quelle mit den eventuell vorhandenen Daten am Ziel.

- Definieren Sie im 'Start' Feld den Start Punkt der Zielzeit. Die MPC5000 beginnt die Daten ab dieser Position einzufügen.
- Geben Sie im 'Copies' Feld an, wie oft die Quelldaten kopiert werden sollen.
Um die selbe Phrase wiederholt einzufügen, geben Sie die Anzahl der Kopien im 'Copies' Feld ein. So können Sie mit einem Vorgang mehrere wiederholte Kopien erstellen.
- Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.
Die MPC5000 beginnt mit dem Kopieren der Daten.

■ Verschieben von Events (MOVE)

Sie können Events einer gewählten Region zu einer anderen Stelle bewegen. Im Gegensatz zur Copy Funktion werden dabei die Quelldaten von der ursprünglichen Position entfernt.

- Gehen Sie in das 'Edit' Feld in der EVENT Seite des SEQ EDIT Modus und wählen Sie MOVE.
Die für den MOVE Vorgang notwendigen Feldern werden angezeigt..
- Definieren Sie im 'Range' Feld und im 'Pads/Notes' Feld die Region und die Noten, die Sie verschieben möchten.
- Wählen Sie im 'From sq' Feld und im 'Tk' Feld die ursprüngliche Sequence und den Track.
- Wählen Sie in den 'To sq' und 'Tk' Feldern die Ziel Sequence und den Track aus.
- Stellen Sie im 'Mode' Feld ein, wie die Daten zum Ziel kopiert werden sollen.

Edit: MOVE	
Range	Sq:01-Top_Gun
From: 001.01.000	Tk:01-Track 01
To: 002.01.000	
Pads:	Sq:01-Top_Gun
ALL	Tk:01-Track 01
	Mode: REPLACE
	Start: 001.01.000
EVENTS BARS TrMove DO IT	

REPLACE

Die MPC5000 überschreibt eventuell vorhandene Daten mit den Quelldaten.

MERGE

Die MPC5000 mischt die Daten der Quelle mit den eventuell vorhandenen Daten am Ziel.

- Definieren Sie im 'Start' Feld den Start Punkt der Zielzeit. Die MPC5000 beginnt die Daten ab dieser Position einzufügen.
- Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.
Die MPC5000 beginnt mit dem Verschieben der Events.

■ Transpose

Note Events lassen sich transponieren. Dieser Vorgang ändert den gewählten Track, egal ob es sich dabei um einen DRUM Track oder einen MIDI Track handelt.

- Gehen Sie in das 'Edit' Feld der EVENT Seite des SEQ EDIT Modus und wählen Sie TRANSPOSE.
Die für diesen Vorgang notwendigen Felder erscheinen im Display.
- Definieren Sie in den 'Range' und 'Pads/Notes' Feldern die zu bearbeitende Region.
- Wählen Sie im 'Edit Sq' Feld und im 'Tk' Feld auf der rechten Seite die zu bearbeitende Sequence und den Track aus.

Edit: TRANSPOSE	
Range	Sq:01-Top_Gun
From: 001.01.000	Tk:01-Track 01
To: 002.01.000	
Pads:	
A10	Pad: A01
EVENTS BARS TrMove DO IT	

Falls ein MIDI Track gewählt ist wird das 'Amount' Feld angezeigt. Stellen Sie den Verstimmungsgrad im 'Amount' Feld ein. Die Maßeinheit für den Transpose Parameter ist ein Halbton. Falls ein DRUM Track gewählt wurde, wird das 'Pad' Feld angezeigt. Sie können das gegenwärtig gewählte Pad Event in ein anderes Pad Event ändern. Dazu wählen Sie das Pad Event, welches Sie ändern wollen aus und ändern das Ziel im 'Pad' Feld der rechten Seite.

Mit dem [DATA] Rad können Sie im Edit 'Sq' Feld und im 'Tk' Feld ALL auswählen.

Wird ALL ausgewählt, wirkt sich der Transpose Vorgang auf alle Sequences oder alle Tracks aus.

Hinweis: Wenn Sie ALL wählen wird Transpose nur bei MIDI Tracks, jedoch nicht in DRUM Tracks ausgeführt.

4. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.

Die MPC5000 beginnt mit der Bearbeitung.

■ Änderung des Timings eines Events (SHIFT TIMING)

Das Timing eines Note Events lässt sich verschieben.

1. Wählen Sie SHIFT TIMING im 'Edit' Feld der EVENT Seite des SEQ EDIT Modus.

Die für den SHIFT TIMING Vorgang notwendigen Felder erscheinen im Display.

2. Wählen Sie in den 'Range' Feldern und im 'Pads/Notes' Feld die zu editierende Region aus.

3. Definieren Sie in den rechten 'Edit Sq' und 'Tk' Feldern die zu bearbeitende Sequence und den Track.

Sie können im Edit 'Sq' Feld und im 'Tk' Feld mit dem [DATA] Rad ALL einstellen. Bei dieser Einstellung verschiebt die MPC5000 das Timing aller Sequences und Tracks.

4. Geben Sie im 'Amount' Feld, den Wert für die Shift Timing Bearbeitung an.

Dieser, in Clock Ticks angegebene Wert, ist der Wert, um den die gewählte Region verschoben wird.

5. Wählen Sie das Ziel für die Shift Timing Funktion.

EARLIER: Verschiebung nach vorn

LATER: Verschiebung nach hinten

6. Drücken Sie die F6 (DO IT) Taste

Die MPC5000 beginnt mit der Bearbeitung des Vorgangs.

Edit: SHIFT TIME Range From: 001.01.000 To: 002.01.000 Pads: ALL	Edit Sq:01-Top_Gun Tk:01-Track 01 Direction: EARLIER Amount: 00
EVENTS BARS TrMove DO IT	

■ Ändern der Lautstärke eines Events (Velocity)

Sie können die Lautstärke jedes Note Events ändern.

1. Wählen Sie VELOCITY im 'Edit' Feld der EVENT Seite im SEQ EDIT Modus.

Die zur Änderung der Lautstärke benötigten Felder werden angezeigt.

2. Definieren Sie im 'Range' Feld sowie im 'Pads/Notes' Feld die Region, die Sie editieren möchten.

3. Wählen Sie in den rechten Edit 'Sq' Feld und 'Tk' Feldern die zu bearbeitende Sequence und den Track.

Sie können im Edit 'Sq' Feld und im 'Tk' Feld mit dem [DATA] Rad ALL einstellen. Bei dieser Einstellung ändert die MPC5000 die Lautstärke aller Sequences und Tracks.

4. Wählen Sie im 'Mode' Feld die Art der Lautstärkeänderung aus.

ADD VALUE

Fügt den im 'Value:' Feld gewählten Wert zur Note hinzu.

SUB VALUE

Zieht den im 'Value:' Feld gewählten Wert von der Note ab.

MULTI VAL %

Multipliziert den Prozentwert des 'Value:' Feldes.

SET TO VALUE

Stellt die Lautstärke auf den im 'Value:' Feld definierten Wert ein.

5. Bestimmen Sie im 'Value' Feld den Wert zur Bearbeitung. Dabei können Sie Werte im Bereich von zwischen 0 und 127 auswählen. Bei Auswahl der 'MULTI VAL%' im 'Mode' Feld kann der Wert im Bereich von 0 bis 200 liegen.

6. Drücken Sie die F6 (DO IT) Taste

Die MPC5000 beginnt mit der Änderung der Lautstärke.

Edit: VELOCITY Range From: 001.01.000 To: 002.01.000 Pads: ALL	Edit Sq:01-Top_Gun Tk:01-Track 01 Mode: ADD Value: 0
EVENTS BARS TrMove DO IT	

■ Änderung der Länge eines Events (DURATION)

Die Länge eines Note Events kann geändert werden.

1. Wählen Sie DURATION im 'Edit' Feld der EVENT Seite im SEQ EDIT Modus.

Die zur Änderung der Länge eines Note Events benötigten Felder werden angezeigt.

2. Definieren Sie im 'Range' Feld sowie im 'Pads/Notes' Feld die Region, die Sie editieren möchten.
3. Wählen Sie in den rechten Edit 'Sq' Feld und 'Tk' Feldern die zu bearbeitende Sequence und den Track.

Sie können im Edit 'Sq' Feld und im 'Tk' Feld mit dem [DATA] Rad ALL einstellen. Bei dieser Einstellung ändert die MPC5000 die Länge der Note Events aller Sequences und Tracks.

4. Definieren Sie im 'Mode' Feld, wie die Länge geändert werden soll.

ADD VALUE

Fügt den im 'Value:' Feld angegebenen Wert in MIDI Pulses der Note hinzu.

SUB VALUE

Subtrahiert den im 'Value:' Feld angegebenen Wert in MIDI Pulses von der Note.

MULTI VAL %

Multipliziert den 'Value:' Feld Prozentwert in MIDI Pulses.

SET TO VALUE

Stellt die Notendauer in MIDI Pulses gemäß des gewählten Wert im 'Value:' Feld ein.

5. Drücken Sie die F6 (DO IT) Taste

Die MPC5000 beginnt mit der Änderung der Daten.

Edit: DURATION Range From: 001.01.000 To: 002.01.000 Pads: ALL	Edit Sq:01-Top_Gun Tk:01-Track 01 Mode: ADD Value: 0
EVENTS BARS TrMove DO IT	

Taktweise Auswahl der Edit Region

Sequences lassen sich taktweise bearbeiten. Dazu wechseln Sie auf die BARS Seite des SEQ EDIT Modus, den Sie mit der [MODE] Taste und dem [PAD 12] aufrufen können.

■ Kopieren von Takten (COPY)

Takte innerhalb einer gewählten Region lassen sich auf eine andere Position kopieren. Die Länge der Ziel Sequence verlängert sich um die Anzahl der einzufügenden Takte.

1. Wählen Sie COPY im 'Edit' Feld der BARS Seite im SEQ EDIT Modus aus.

Die verschiedenen Felder für den Kopiervorgang werden angezeigt.

2. Wählen Sie im 'From Sequence' Feld die Original Sequence.
3. Definieren Sie im 'To Sequence' Feld die Ziel Sequence.
4. Wählen Sie im 'First bar' Feld den ersten Takt der Original Sequence ein.

Edit: COPY	
From Sequence: 01-Top_Gun	To Sequence: 01-Top_Gun
First bar: 1	After bar: 1
Last bar: 1	Copies: 1
EVENTS BARS TrMove DO IT	

5. Wählen Sie im 'Last bar' Feld den letzten Takt der Original Sequence ein.

6. Bestimmen Sie im 'After bar' Feld die Zielposition.

Die gewählten Takte werden hinter dem hier definierten Takt kopiert.

7. Wählen Sie im 'Copies' Feld, wie oft die Daten hintereinander kopiert werden sollen..

Zum wiederholten Kopieren derselben Phrase geben Sie die Anzahl der Kopien im Copies Feld an. Auf diese Weise können sie die gewählten Takte auf einmal wiederholt kopieren lassen.

8. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.

Die MPC5000 startet mit dem Kopieren der Takte.

■ Einfügen von Takten (INSERT)

Zum Einfügen leerer Takte in eine Sequence folgen Sie bitte diesen Anweisungen:

1. Wählen Sie INSERT im 'Edit' Feld der BARS Seite im SEQ EDIT Modus aus.

Die verschiedenen Felder für das Einfügen von Takten werden angezeigt..

2. Geben Sie im 'Sequence' Feld an, in welche Sequence Takte eingefügt werden sollen.

3. Definieren Sie im 'After bar' Feld, wo die Takte in der gewählten Sequence eingefügt werden sollen.

Die einzufügenden Takte werden am Ende des hier eingestellten Taktes eingefügt.

4. Geben Sie im 'Number of bars' Feld die Anzahl der einzufügenden Takte an.

5. Definieren Sie im 'Time signature' Feld die Taktart der einzufügenden Takte.

6. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.

Die gewählte Anzahl leerer Takte wird an der definierten Position eingefügt.

Edit: INSERT	
Sequence: 01-Top_Gun	
Pressing DO IT will INSERT blank bars.	After bar: 1
Number of bars: 1	
Time Signature: 4/4	
EVENTS BARS TrMove DO IT	

■ Löschen eines Taktes (DELETE)

Zum Löschen eines oder mehrerer Takte in einer Sequence gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Wählen Sie DELETE im 'Edit' Feld der BARS Seite des SEQ EDIT Modus aus.

Die Felder, die zum Löschen von Takten benötigt werden, erscheinen im Display.

2. Definieren Sie im 'Sequence' Feld die Sequence, aus der Takte gelöscht werden sollen.
3. Spezifizieren Sie im 'First bar' Feld den ersten zu löschenden Takt.
4. Geben Sie im 'Last bar' Feld den letzten Takt, der gelöscht werden soll, ein.
5. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.

Die gewählten takte werden gelöscht.

The screenshot shows a terminal window titled 'Edit: DELETE'. The main display area contains the following text: 'Sequence: 01-Top_Gun', 'Pressing DO IT will DELETE selected bars!', 'First bar: 1', and 'Last bar: 1'. At the bottom, there is a row of four buttons: 'EVENTS', 'BARS', 'TrMove', and 'DO IT'. The 'BARS' button is currently selected, indicated by a cursor or highlight.

Ändern der Reihenfolge von Tracks (TRACK MOVE)

Normalerweise verwenden Sie die SONG Funktion, um verschiedene kurze Sequences in einer bestimmten Reihenfolge zu einem Song zu kombinieren. Die MPC5000 kann jedoch auch Daten eines Songs, der aus kurzen Sequences besteht, in eine einzige lange Sequence umwandeln. Dazu ist es notwendig, die Reihenfolge der Tracks in jeder Sequence anzugleichen. In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie mit der Track Move Funktion die Reihenfolge der Tracks in einer Sequence ändern können.

Tracks können auf der TrMOVE (Track Move) Seite im SEQ EDIT Modus bewegt werden, den Sie mit der [MODE] Taste und dem [PAD 12] aufrufen können.

1. Drücken Sie im SEQ EDIT Modus die [F3] (TrMOVE) Taste. Die TrMOVE (Track Move) Seite wird angezeigt.
2. Wählen Sie im 'Sequence' Feld die Sequence, deren Trackreihenfolge geändert werden soll.
3. Wählen Sie im 'Reference Sequence' Feld die Sequence aus, deren Trackreihenfolge als Referenz dienen soll.

Falls Sie es zum Beispiel wünschen, dass die Tracks wie in Sequence 01 angeordnet sein sollen, sollten Sie Sequence 01 im 'Reference Sequence' Feld einstellen.

4. Bewegen Sie den Cursor mit der Ab Cursortaste in die Track Liste.
5. Indem Sie das [DATA] Rad drehen, scrollen Sie durch die Trackliste. Wählen Sie den Track, der bewegt werden soll.
6. Drücken Sie die [F6] (SELECT) Taste.

Dadurch wird der Track ausgewählt.

Um einen anderen Track auszuwählen, drücken Sie die [F5] (CANCEL) Taste und wiederholen den Schritt 5.

7. Wählen Sie das Ziel mit dem [DATA] Rad aus.

Die Liste mit dem in Schritt 5 und 6 gewählten Track scrollt.

Beziehen Sie sich auf die Liste auf der linken Seite, um die Position des Ziel Tracks zu definieren.

8. Drücken Sie die [F6] (MOVE) Taste.

Der Track wird auf den gewählten Platz bewegt und die Reihenfolge ändert sich.

TRACK MOVE	
Sequence:	
01-Sequence 01	
Tr:01-Track 01	
Tr:02-Track 02	
Tr:03-Track 03	
Tr:04-Track 04	
Tr:05-Track 05	
Tr:06-Track 06	
Tr:07-Track 07	
EVENTS BARS TrMove	REFER SELECT

TRACK MOVE	
Sequence:	Refer to Seq: 01
01-Sequence 01	Sequence 01
Tr:01-Track 01	Track 01
Tr:02-Track 02	Track 02
Tr:03-Track 03	Track 03
Tr:04-Track 04	Track 04
Tr:05-Track 05	Track 05
Tr:06-Track 06	Track 06
Tr:07-Track 07	Track 07
EVENTS BARS TrMove	REFER SELECT

Kapitel 5: STEP EDIT Modus

Im Gegensatz zum SEQ EDIT Modus ermöglicht der STEP EDIT die Bearbeitung einzelner Events auf einfache Art und Weise. In diesem Abschnitt lernen Sie den STEP EDIT Modus, in dem Sie jedes Event im detail verändern können, kennen. Den STEP EDIT Modus erreichen Sie, indem Sie [MODE] + [PAD13] drücken.

■ Ein Hinweis zum Abspielen von Events

Sie können Events im STEP EDIT Modus anhören, indem Sie das entsprechende Event auswählen und die [F6] (PLAY) Taste drücken.

■ Über Step Edit

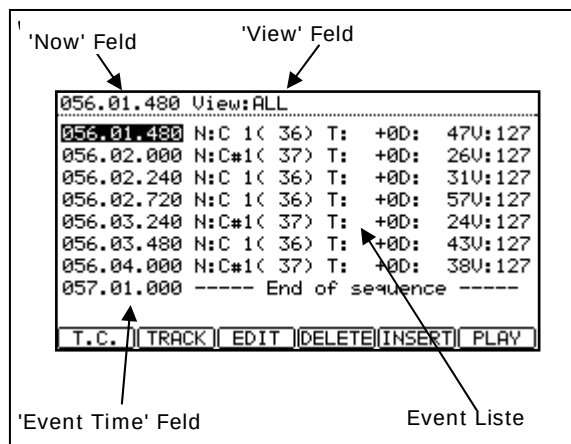
Jeder Track speichert die Performance Daten, die Sie mit den Pads oder einem externen MIDI Keyboard einspielen. Der Step Edit Modus ermöglicht die Bearbeitung jedes Events separat. Die Edit Funktionen umfassen zum Beispiel individuelle Note Velocity, Tonhöhe (Pitch) und Länge (Duration), aber auch MIDI Controller Daten, Programmwechsel und so weiter. Es gibt außerdem Events, die speziell nur für die MPC5000 sind, wie Q-LINK Controller, Pad Tuning und Tempo.

■ 'Now' Feld

Das 'Now' Feld befindet sich in der linken oberen Displayecke und zeigt immer die gegenwärtige Position in einer Sequence an. Es ist identisch mit dem 'Now' Feld der MAIN Seite.

■ Event Liste

Die Event Liste befindet sich unter den 'Now' und 'View' Feldern. Hier werden die Events eines Tracks, die Parameter und der Zeitpunkt, angezeigt. Hier werden die Bearbeitungen der einzelnen Events durchgeführt.



Hinweis: Der Sequencer der MPC5000 teilt eine Viertelnote in 960 Teile. Diese werden Ticks genannt.

■ 'View' Feld

Im 'View' Feld können Sie die Darstellung der Event Liste vereinfachen. Die Event Liste zeigt nur die Event Typen an, die in diesem Feld ausgewählt werden. So können Sie nicht benötigte Events aus der Darstellung ausfiltern.

■ 'Event Time' Feld

Das 'Event Time' Feld befindet sich in der Event Liste ganz links. Es zeigt die Positionen von Events im Track an.

■ Event

Das 'Event' Feld wird rechts vom 'Event Time' Feld angezeigt. Die Anzeige passt sich je nach gewählten Event Typ automatisch an. Sie können den Wert ändern, indem Sie den Cursor zu jedem Parameter bewegen und ihn mit dem [DATA] Rad justieren. Numerische Werte lassen sich auch mit dem [NUMERIC KEYPAD] eingeben.

Grundlegende Bedienung

■ **Event Liste**

Wenn sich der Cursor im 'Now' oder 'View' Feld befindet, können Sie ihn mit der Ab [Cursor] Taste nach unten in die Event Liste bewegen. Hier werden die Events des Tracks aufgelistet. Jedes Event kann mit den Auf/Ab[Cursor] Tasten und jedes Feld mit den rechts/Links [CURSOR] Tasten angewählt werden. Feldwerte lassen sich mit Drehungen des [DATA] Rades verändern.

Falls sich der Cursor im 'Event Time' Feld befindet, bewegen Sie den Cursor mit der linken [CURSOR] Taste in das 'Now' Feld. In der Event Liste lassen sich mehrere Events gleichzeitig auswählen, indem Sie beim Drücken der Auf/Ab [CURSOR] Tasten die [SHIFT] Taste gedrückt halten.

■ **[F1] (T.C.)**

Diese Taste funktioniert auf die gleiche Weise wie die [F1] (T.C.) Taste der MAIN Seite. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt ,

Timing Correct Funktion' auf Seite 31.

Die Timing Correct Einstellung definiert auch die Quantisierung beim Step Recording. Weitere Informationen zum Step Recording finden Sie auf Seite 61.

■ **[F2] (TRACK)**

Wenn Sie diese Taste gedrückt halten, wird Ihnen ein Fenster zur Umschaltung von Tracks angezeigt. Mit dieser Taste können Sie einen Track wählen, ohne auf die MAIN Seite zurück schalten zu müssen.

■ **[F6] (PLAY)**

Mit dieser Taste können Sie das gewählte Event anhören.

Events

■ **Pad Event**

Das ist das Event, welches beim Anschlagen der Pads in einem DRUM Track aufgenommen wird.

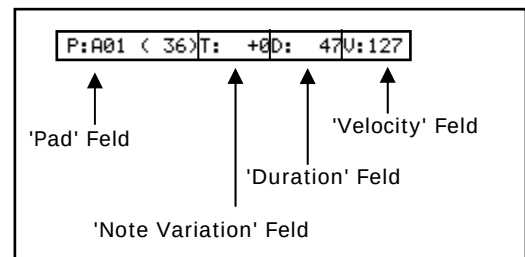
'P (Pad)' Feld

In diesem Feld definieren Sie die Pad Nummer.

'Note Variation' Feld

In der Abbildung kennzeichnet das 'T' Feld das 'Note Variation' Feld. Sie können hier die Art der mit den Q-LINK Reglern aufzuzeichnenden Note Variation Daten, bestimmen.

T	Tune (Tonhöhe)
F	Filter
L	Layer
A	Attack Zeit
D	Decay Zeit



Tip: Note Variation Daten, die für die Q-LINK Regler und die [16 LEVELS] Funktion verwendet werden, kommen als Steuerinformationen für den Sound eines Pads zum Einsatz und werden im Track zusammen mit dem Pad Event gespeichert. Mit den Note Variation Daten können Sie den Sound eines Pads verändern und dabei das gleiche Pad weiter spielen.

'Note Variation Wert' Feld

In diesem Feld, das sich rechts neben dem 'Note Variation' Feld befindet, können Sie den Note Variation Wert eingeben.

'D (Duration)' Feld

Hier definieren Sie die Länge von Noten und Pad Events. Dieser Parameter bestimmt, wie lange das Pad oder die MIDI Note gehalten wird. Der Wert wird in MIDI Ticks angezeigt.

'V (Velocity)' Feld

Hier definieren Sie die Velocity eines Pad Events. Velocity definiert, wie hart ein Pad angeschlagen wurde. Die Velocity wird in 127 Schritten abgebildet (127 ist das Maximum). Velocity kann die Lautstärke eines Sounds beeinflussen, einen Filter steuern und vieles andere mehr. Weitere Informationen zu Velocity finden Sie unter 'Note Nummer, Anschlagdynamik und Länge' auf Seite 17.

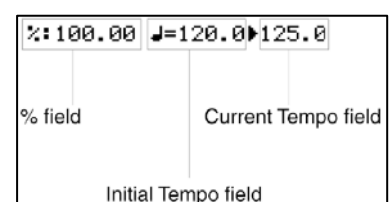
■ **Tempo Change Event**

Das Tempo Change Event dient zur Tempoänderung innerhalb einer Sequence.

Das Tempo Change Event unterscheidet sich von anderen Events, da es sich nicht auf einen bestimmten Track bezieht. Durch die Auswahl von TEMPO im 'View' Feld können Sie, unabhängig vom gewählten Track, die Tempo Change Event Information separat anzeigen lassen. Wird ALL EVENTS im 'View' Feld ausgewählt, wird das Tempo Change Event nicht in der Event List angezeigt.

'%' Feld

Hier können Sie die Stärke der Tempoänderung definieren.



Initial / Current Tempo

Das 'Initial Tempo' Feld zeigt das Originaltempo, welches durch das 'Tempo' Feld der Sequence definiert ist, an. Das 'Current Tempo' Feld zeigt das neue Tempo, welches durch die Änderung im '%' Feld zustande kommt.

■ Effect Select Event

Mit diesem Event können Sie Effekt Sets innerhalb der Sequence umschalten.

EFFECT SELECT:01

■ Real Time Event

Das Real Time Event ist den Q-LINK Fadern und Reglern zugeordnet.

'Pad' Feld

Definieren Sie in diesem Feld die Pad Nummer.

'Event' Feld

In diesem Feld stellen Sie die Event Variation ein. Die hier beschriebenen Events sind spezielle Events für die MPC5000.

REAL TIME :A01< 35>:CUT1

Pad field Event field

TUNE

Die Tonhöhe des Samples

CUTOFF

Die Filtereckfrequenz der Filter

LEVEL

Die Lautstärke des Samples

RESO

Der Resonanzwert des Filters

PAN

Die Panoramaposition

Hinweis: Die LEVEL und PAN Events teilen sich den Q-LINK Wert. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt 'Q-LINK Controller' auf Seite 199.

Nachfolgend finden Sie die MIDI Events, die beim Einsatz der MPC5000 als MIDI Sequencer verwendet werden können.

Hinweis: Von den Eigenschaften des externen Sound Moduls hängt es ab, wie MIDI Events das Sound Modul beeinflussen. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Handbuch des jeweiligen Sound Moduls.

■ Note Event

Das ist ein MIDI Note Event.

N: 36(C 1) D: 14 U:127

'N (Note Number)' Feld

In diesem Feld definieren Sie die Note Nummer des Events. Eine Note Nummer beschreibt die Position der Note auf dem Keyboard, wobei das mittlere C bei einem Piano die Note Nummer 60 trägt.

'D (Duration)' Feld

In diesem Feld können Sie angeben, wie lange eine Note gehalten wird (oder anders gesagt: die Länge einer Note). Im MIDI Standard wird das Drücken einer Taste 'Note On' und das Loslassen einer Taste 'Note Off' genannt. In diesem Feld können Sie die Zeit zwischen Note On bis Note Off einstellen.

'V (Velocity)' Feld

Hier stellen Sie die Anschlagstärke (Velocity) eines Note Events ein. Im MIDI Standard wird die Stärke des Anschlags zum Triggern einer Note Velocity genannt. Die Velocity wird in 127 Schritte unterteilt (127 ist das Maximum).

■ Pitch Bend Event

PITCH BEND : 0

Hier definieren Sie das, normalerweise zur Beugung der Tonhöhe in Echtzeit verwendete, Pitch Bend Event.

■ Control Change Event

CC: 1-BANK SELECT MSB : 0

Das Control Change Event ist das flexibelste Event im MIDI Standard. Es besteht aus einer Control Nummer, durch welche die Art des Control Changes bestimmt wird, sowie dem Control Change Wert.

'CC' Feld

Hier definieren Sie die Art des Control Changes und rechts daneben den Control Change Wert.

■ Program Change Event

PROGRAM CHANGE : 1

Hiermit stellen Sie einen Programmwechsel (Program Change) ein. Normalerweise wird dieses Event zum Umschalten von Sounds eines externen Sound Moduls verwendet. Falls Sie den Programmen im internen Sampler Program Nummern zugewiesen haben, können Sie die Programme, die in einem Track innerhalb der Sequence verwendet werden, mit diesen Events umgeschaltet werden.

■ Channel Pressure Event

CHANNEL PRESSURE : 0

Hier stellen Sie das Channel Pressure Event ein. Normalerweise wird das Channel Pressure Event für den Aftertouch verwendet. Mit dieser Funktion können Sie den Sound in Abhängigkeit vom ausgeübten Druck auf eine Taste des Keyboards steuern.

■ Poly Pressure Event

POLY PRESSURE : 60(C 3) : 0

Das Poly Pressure Event wird, wie auch das Channel Pressure Event für Aftertouch verwendet, kann jedoch auf unterschiedliche Werte für jede einzelne Note eingestellt werden.

■ Exclusive Data Event

EXCLUSIVE 120Byte

Das Exclusive Data Event werden für komplexere Einstellungen oder auch zur kompletten Soundeinstellung eines Sound Moduls verwendet, die nicht durch Control Change Events vorgenommen werden können. Die MPC5000 kann System Exclusive Daten aufnehmen und wiedergeben. Je nach Hersteller unterscheiden sich Arten und Wirkungen von System Exclusiv Daten.

Ein Exclusive Data Event zeigt nur die Größe der Event Daten an. Diese Daten lassen sich nicht direkt editieren.

Kopieren / Einfügen eines Events

Um ein Event zu kopieren und an einer anderen Stelle wieder einzufügen, verfahren Sie wie folgt:

1. Wählen Sie in der Event Liste das Event, welches Sie kopieren möchten, aus.
Mehrere Events lassen sich auswählen, indem Sie die [SHIFT] Taste gedrückt halten und die Ab Cursor Taste drücken.
2. Drücken Sie die [F3] (EDIT) und [F4] (COPY) Tasten gleichzeitig.
Wenn Sie die [F3] (EDIT) Taste drücken, ändert sich die Anzeige der [F4] und [F5] Tasten zu (COPY) bzw. (PASTE), bis Sie [F3] wieder loslassen.
3. Wählen Sie im 'Now' Feld die Zeitposition, an die das Event kopiert werden soll..
4. Drücken Sie die [F3] (EDIT) und [F5] (PASTE) Tasten gleichzeitig.
Das oder die gewählten Events werden eingefügt.

001.02.424 View:ALL	
001.01.000	CC: 7 U:127
001.02.424	P:B07 (76)D: -1D: 12V: 37
001.02.852	P:B03 (81)D: -1D: 6V: 6
001.03.403	P:B07 (76)D: -1D: 7V: 80
001.04.172	P:B03 (81)T: +0D: 8V: 58
001.04.671	P:B07 (76)T: +0D: 3V: 74
001.04.931	P:B03 (81)D: -1D: 7V: 54
002.01.468	P:B07 (76)D: -1D: 5V: 64
002.01.749	P:B04 (80)D: -1D: 6V: 4

Verschieben eines Events

Zum Verschieben eines Events gehen Sie wie folgendermaßen beschrieben vor. Der Unterschied zum Copy/Paste Vorgang ist, dass sich das gewählte Event nach der Ausführung des Move Befehls nicht mehr an der Originalposition befindet.

1. Wählen Sie in der Event Liste das Event aus, das verschoben werden soll. Mehrere Events lassen sich auswählen, indem Sie die [SHIFT] Taste gedrückt halten und die Ab Cursor Taste drücken.
2. Drücken Sie die [F3] (EDIT) und [F2] (MOVE) Tasten gleichzeitig.
Wenn Sie [F3] (EDIT) drücken, ändert sich die Anzeige der [F2], [F4] und [F5] Tasten zu (MOVE), (COPY) bzw. (PASTE), bis Sie die Taste wieder loslassen.
3. Das Move Event Fenster wird angezeigt.
Time=
Die ausgewählte Event Zeit (der Startpunkt) wird angezeigt. Sie können diesen Wert nicht ändern.
Move to
Hier definieren Sie die Zeitposition ein, an die das gewählte Event verschoben werden soll.
4. Drücken Sie die [F5] (DO IT).
Das gewählte Event wird verschoben.



Löschen eines Events

Zum Löschen eines gewählten Events verfahren Sie wie folgt.

1. Definieren Sie in der Event Liste, welches Event Sie löschen möchten.
Mehrere Events lassen sich auswählen, indem Sie die [SHIFT] Taste gedrückt halten und die Ab Cursor Taste drücken.
2. Drücken Sie die [F4] (DELETE) Taste.
Das gewählte Event wird entfernt.

Hinweis: Sie können ein Event auch durch Drücken der [Erase] Taste im Step Edit Modus löschen.

Das Kopieren und Löschen von Events kann mit der [UNDO] Taste rückgängig gemacht werden.

Step Recording

Wenn Sie im STEP EDIT Modus ein Pad anschlagen oder wenn die MPC5000 MIDI Daten eines externen Gerätes empfängt, werden diese Daten an der gegenwärtigen Zeitposition (Die Zeit, die im 'Now' Feld angezeigt wird) aufgenommen. Zum Festlegen einer Zeitposition für das Event können Sie sich mit den Auf/Ab Cursor Tasten in der Event Liste eine Zeitposition suchen oder Sie geben die Zeitposition im 'Now' Feld ein. So können Sie weitere Events an die gewünschte Zeitposition nach und nach einzugeben. Diese Aufnahme Methode, bei der jedes Event im Stop Modus der MPC5000 aufgenommen wird, heißt Step Recording.

1. Drücken Sie im STEP EDIT Modus die [REC] oder [OVERDUB] Taste.
Die LED der [OVERDUB] Taste leuchtet, wodurch ihnen angezeigt wird, dass Sie nun Events durch das Anschlagen eines Pads eingeben können.
2. Bewegen Sie sich mit den Auf/Ab Cursor Tasten durch die Event Liste oder wählen Sie das 'Now' Feld, um eine Zeitposition zum Einfügen des Events zu definieren.
3. Schlagen Sie ein Pad an.
Das Event des Pads wird aufgenommen.
4. Drücken Sie die [STOP] Taste.
Die LED der [OVERDUB] Taste verlischt und das Step Recording wird beendet.

Detaillierte Einstellungen für das Step Recording

Mit der [WINDOW] Taste öffnen Sie im STEP EDIT Modus das Fenster mit den Step Edit Optionen. Hier lassen sich zahlreiche Einstellungen für das Step Recording anpassen.

■ 'Auto step increment' Feld

Bei der Auswahl YES aktualisiert die MPC5000 die Sequence beim Empfang eines Pad Events oder eines Note Events, gemäß den Timing Correct Einstellungen automatisch. Verwenden Sie die [< STEP] und [STEP >] Tasten, um eine Note zu überspringen und zur nächsten Position zu gelangen.

■ 'Duration of recorded notes' Feld

Hier können Sie festlegen, in wie weit die Dauer, über die ein Pad oder eine MIDI Note gehalten wird, das während des Step Recordings aufgenommene Event beeinflusst.

AS PLAYED

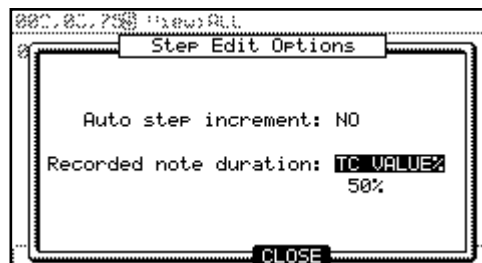
Die Dauer, mit der Sie ein Pad oder eine MIDI Note gedrückt halten, wird direkt auf die Länge des Events angewandt.

Wenn Sie ein Pad anschlagen oder auf einem MIDI Keyboard spielen, startet automatisch der Metronom Sound. Orientieren Sie sich zur Einstellung der Länge am Metronom Sound. Wenn Sie das Pad oder die Taste loslassen, wird die Dauer, in der Sie das Pad oder die Note gespielt haben, in das 'D (duration)' Feld übernommen.

TC VALUE %

Bei dieser Einstellung wird die Länge des aufgenommenen Events im 'Step Record' Modus automatisch prozentual von der Timing Correct Einstellung eingestellt. Falls, zum Beispiel, Timing Correct auf eine 1/8tel Noten eingestellt ist, und der TC VALUE% auf 50% steht, ist jedes Event halb so lang, wie in der Timing Correct Einstellung vorgegeben. In diesem Fall beträgt die Länge jedes aufgenommenen Events eine 16tel Note.

Bei einer TC VALUE% Einstellung von 100% werden Event Längen, die der Timing Correct Länge entsprechen, eingegeben.



■ Einfügen eines Events

Während des Step Recordings können Sie, neben der Möglichkeit, Pads oder Tasten eines MIDI Keyboard anzuschlagen, auch die Insert Funktion zur Eingabe von Events verwenden.

1. Gehen Sie zu der zeit Position, an der das Event eingefügt werden soll und drücken Sie [F5] (INSERT).
Das Insert Event Fenster wird angezeigt.
2. Geben Sie im 'Type' Feld das einzufügende Event ein und drücken Sie [F5] (DO IT).
Das gewählte Event wird eingefügt.

Tip: Nach dem Beenden des Step Recordings können Sie den vorherigen Status mit der [UNDO] Taste wiederherstellen.

Kapitel 6: GRID EDIT Modus

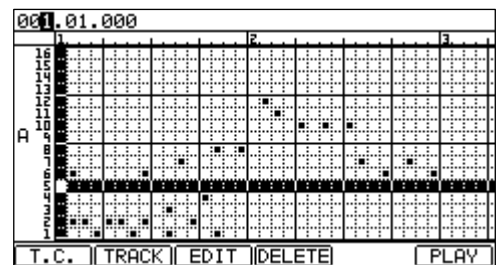
Der GRID EDIT Modus der MPC5000 dient dazu, Pad Events und Note Events in einer Sequence einzugeben oder zu bearbeiten. Dazu steht Ihnen in diesem Modus ein Graphic Matrix Editor zur Verfügung.

Über Grid Edit

Jeder Track der MPC5000 enthält Performance Daten, die mit den Pads oder mit einem externen MIDI Keyboard eingegeben wurden. Im GRID EDIT Modus können Sie mit Hilfe eines grafischen Rasters (Matrix) Pad Events, MIDI Noten oder Controller Daten eingeben und editieren (Copy, Delete, Move, usw.). Drücken Sie die [MODE] Taste und danach [PAD 14] (GRID EDIT), um in den GRID EDIT Modus zu gelangen. Die Ansicht im GRID EDIT Modus ändert sich, je nachdem was für eine Track Art dargestellt wird.

■ DRUM View

Falls der gegenwärtige Track 'TYPE' auf der MAIN Seite auf 'DRUM' steht (siehe Seite 25), wird der Track in einem 'Step-Sequencer' Stil angezeigt. Diese Ansicht ermöglicht die einfache Editierung von 'DRUM' Tracks im Matrix Display.

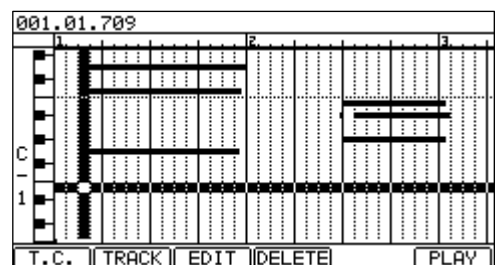


■ MIDI View

Falls der gegenwärtige Track 'TYPE' auf der MAIN Seite auf 'MIDI' steht (siehe Seite 25), gleicht die Track Darstellung einem 'Piano Roll' Editor. Mit dieser Ansicht können Sie 'MIDI' Tracks im Matrix Display bearbeiten. Hier wird auch dargestellt, wie lange eine Note gespielt wird.

Zur Ansicht verschiedener Oktaven wählen Sie das linke Feld im Display und ändern die Oktave mit dem [DATA] Rad oder den [+] / [-] Tasten.

In beiden Displayansichten sehen Sie die folgenden Parameter:



■ Now

Das 'Now' Feld wird in der linken oberen Ecke der Anzeige dargestellt. Das 'Now' Feld zeigt die gegenwärtige Position der Sequence an. Es ist identisch mit dem 'Now' Feld auf der MAIN Seite.

■ Time Ruler

Hiermit wird die Zeitachse des Tracks angezeigt. Die Zahlen im Ruler zeigen die Taktnummer an.

■ Vertical Marker

Der Vertical Marker zeigt die jeweils aktuelle Position an. Sie können diese Positionsmarker zur Auswahl einer Edit Region im Time Ruler verwenden.

■ Horizontal Marker

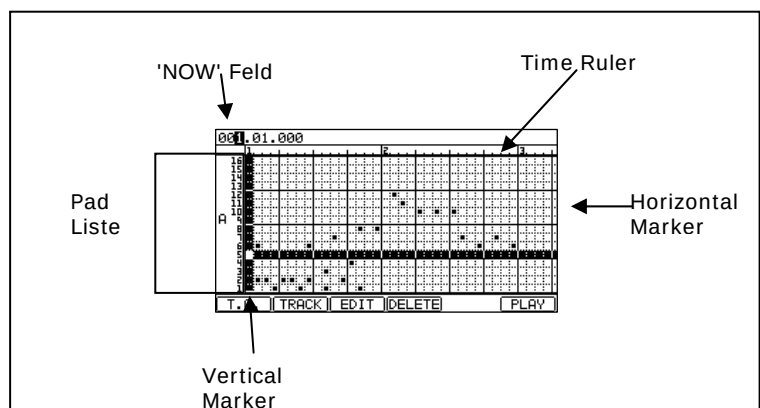
Hiermit wählen Sie die Pad Nummer oder die Note, die Sie editieren möchten, aus.

■ 'Event Range' Feld

Hiermit sehen Sie den Event Bereich, der angezeigt wird. Die Anzeige ändert sich in Abhängigkeit der gewählten Ansicht, um Pad Nummern, Notenoktaven oder eine Skala von 0-127 darzustellen.

■ Event Bereich

Dieser Bereich bildet grafisch die in einem Track aufgenommenen Note Events ab. Das Raster des Grids zur Bearbeitung wird mit dem Timing Correct Parameter geändert.



Grundlegende Bedienung

■ Arbeit im Event Bereich

Falls sich der Cursor im 'Now' Feld befindet, können Sie ihn mit der Ab Cursor Taste in den Event Bereich bewegen. Der Cursor taucht im Event Bereich am Schnittpunkt der Vertical und Horizontal Marker auf. Ihre Bearbeitungen beeinflussen den gewählten Grid.

Zum Bewegen des Cursors im Event Bereich verwenden Sie die Cursor Tasten. Für horizontale Bewegungen auf der Zeitachse können Sie auch das [DATA] Rad drehen.

Falls der Event bereich nicht im Grid angezeigt wird, können Sie mit dem [DATA] Rad den Time Ruler bewegen, bis der nächste Event Bereich sichtbar wird.

Wenn der Horizontal Marker in der oberen Seite des Event Bereiches ist, können Sie den Cursor mit der Auf Cursor Taste in das 'Now' Feld bewegen.

■ Zusammenhang von Grid Wert und Timing Correct.

Die Rastergröße des Grids im Event Bereich wird gemäß des Note Wertes im Timing Correct Fenster, das Sie mit der [F1] (T.C.) Taste aufrufen können, eingestellt.

Wenn Sie den Note Wert auf 1/16 setzen, entspricht die Maßeinheit im Grid 1/16 Noten. Wenn Sie den Note Wert auf 1/8 setzen, entspricht die Maßeinheit im Grid 1/8 Noten.

Ein Beispiel: Zuerst setzen Sie den Note Wert auf 1/32. Pad Events werden, wie hier gezeigt, eingezeichnet



Falls Sie den Note Wert 1/16 setzen, ändert sich der Even Bereich, wie folgt:



In diesem Fall wird jedes einzelne Event in den ersten vier Grids angezeigt, jedoch hält jedes Grid aber zwei Pad Events. Wenn Sie das Grid editieren (wie kopieren/einfügen/löschen/verschieben) werden alle vorhandenen Pad Events des Grids bearbeitet.

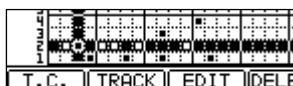
Hinweis: Falls Sie ändern möchten, wie die Maßeinheiten im Grid dargestellt werden, drücken Sie die [F4] (CLOSE) Taste nachdem Sie den Note Wert im Timing Correct Fenster eingestellt haben. Wenn Sie [F5] (FIX) drücken, beginnt die MPC50000 mit dem bearbeiten der Timing Correct Änderung.

■ Auswahl eines Event

Zur Auswahl eines Pad Events bewegen Sie den Cursor mit den Cursor Tasten zum Grid des Pad Events.

Wenn Sie zum Beispiel das PAD A03 Event an der Position 001.04.00 im Display auswählen wollen, drücken Sie mehrmals die rechte Cursor Taste oder drehen Sie das [DATA] Rad und bewegen Sie so den Cursor auf die Position 001.04.00.

Der Vertical Marker wird verschoben und die Anzeige im 'Now' Feld ändert sich auf '001.04.000'. Bewegen Sie anschließend den Cursor in die PAD A03 Zeile. Verwenden Sie dazu die Down Cursor Taste. Das Display sollten nun so, wie die folgende Abbildung aussehen.



Ein Event wird als weißes '■' Symbol innerhalb des Now Time Markers dargestellt. Nun ist das Event in im Grid ausgewählt.

Im Event Bereich können Sie verschiedene Pads und Regions auswählen, indem Sie die [SHIFT] Taste gedrückt halten und die Cursor Tasten drücken.

Falls sich der Cursor im Event Bereich befindet, können Sie mit der [WINDOW] Taste das 'Events' Fenster aufrufen. In diesem Fenster werden die gewählten Pad Events angezeigt. Falls mehrere Grids gewählt wurden, sehen Sie all Pad Events der gewählten Grids.

'Tick' Feld (linke Seite)

Dieses Feld zeigt den Tick Wert des Events an und kann nicht editiert werden

'P' (Pad) oder 'N' (Note) Feld

In diesem Feld wählen Sie die Pad Nummer oder die Note

In der Abbildung ist der Bereich, der 'T' anzeigt, das 'Note Variation' Feld. Hier wählen Sie die Art der Note Variation. Funktion

T	Tune (Tonhöhe)
F	Filter
L	Layer
A	Attack Zeit
D	Decay Zeit



Tipp: Note Variation Daten, die für die Q-LINK Regler und die [16 LEVELS] Funktion verwendet werden, kommen als Steuerinformationen für den Sound eines Pads zum Einsatz und werden im Track zusammen mit dem Pad Event gespeichert. Mit den Note Variation Daten können Sie den Sound eines Pads verändern und dabei das gleiche Pad weiter spielen.

'Note Variation Value' Feld

In diesem Feld, welches rechts neben dem 'Note Variation' Feld angezeigt wird, sehen Sie den Note Variation Wert.

'D (Duration)' Feld

Hier können Sie die Notenlänge definieren. Im MIDI Standard wird das Drücken einer Taste 'Note on' genannt und das Loslassen der Taste wird 'Note off' bezeichnet. In diesem Feld stellen Sie die Zeit vom Note on zum Note off ein.

'V (Velocity)' Feld

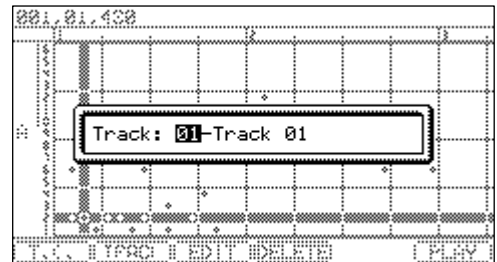
In diesem Feld bestimmen Sie den Velocity Wert des Note Events. Im MIDI Standard wird die Stärke, mit der eine Note Getriggert wird, Velocity genannt. Die Velocity ist in 127 Stufen gerastert, 127 ist der Maximalwert.

Editierungen im GRID EDIT Modus

Sie können im GRID EDIT Modus wie im STEP EDIT Modus Events editieren.

■ **[F1] (T.C.) Taste**

Diese Taste funktioniert auf die gleiche Weise wie die [F1] (T.C.) Taste der MAIN Seite. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt '



Timing Correct Funktion' auf Seite 31.

■ **[F2] (TRACK) Taste**

Wenn Sie diese Taste gedrückt halten, wird Ihnen ein Fenster zur Umschaltung von Tracks angezeigt.

Falls Sie Ihre Auswahl mit dem [DATA] Rad getroffen haben, lassen Sie [F2] (TRACK) einfach los. Auf diese Weise können Sie einen Track wählen, ohne auf die MAIN Seite zurück schalten zu müssen.

■ **[F3] (EDIT) Taste**

Wenn Sie diese Taste drücken sehen Sie (MOVE), (EDIT), (COPY) und (PASTE) über den [F2] – [F5] Tasten (siehe Abbildung rechts).

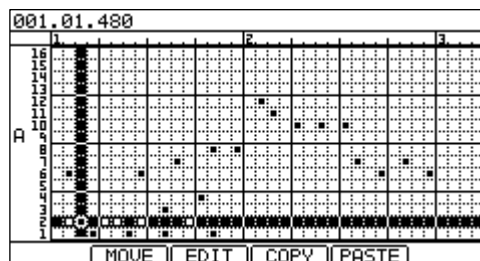
Die Funktionen werden wir später genauer erläutern.

■ **[F4] (DELETE) Taste**

Durch das Drücken dieser Taste können Sie das gewählte Event löschen.

■ **[F6] (PLAY) Taste**

Mit dieser Taste können Sie das gewählte Event so, wie es aufgenommen wurde, hören. Diese Funktion ist beim Abhören komplexer Aufnahmen äußerst hilfreich.



Kopieren und Einfügen eines Events

Um ein Event zu kopieren und an einer anderen Stelle wieder einzufügen, verfahren Sie wie folgt.

1. Wählen Sie in der Event Liste den Grid und den Bereich, den Sie kopieren möchten, aus.
Mehrere Events lassen sich auswählen, indem Sie die [SHIFT] Taste gedrückt halten und die Ab/Auf Cursor Taste drücken. Zur Auswahl mehrerer Grids drücken Sie die Links/Rechts [CURSORS] oder drehen am [DATA] Rad, während Sie [SHIFT] gedrückt halten.
2. Halten Sie [F3] (EDIT) und drücken Sie dann [F4] (COPY).
Wenn Sie die [F3] (EDIT) Taste drücken, ändert sich die Anzeige der [F4] und [F5] Tasten zu (COPY) bzw. (PASTE), bis Sie [F3] wieder loslassen.
3. Bewegen Sie den Cursor zu dem Grid, an dem Sie das Event einfügen wollen oder wählen Sie die entsprechende Zeit Position mit dem [DATA] Rad im 'Now' Feld aus.
4. Halten Sie [F3] (EDIT) und drücken Sie dann [F5] (PASTE).
Das gewählte Event wird eingefügt.

Verschieben eines Events

Zum Verschieben eines Events gehen Sie wie folgendermaßen beschrieben vor. Der Unterschied zum Copy/Paste Vorgang ist, dass sich das gewählte Event nach der Ausführung des Move Befehls icht mehr an der Originalposition befindet.

1. Wählen Sie in der Event Liste den Grid und den Bereich, den Sie kopieren möchten, aus.

Mehrere Events lassen sich auswählen, indem Sie die [SHIFT] Taste gedrückt halten und die Ab/Auf Cursor Taste drücken. Zur Auswahl mehrerer Grids drücken Sie die Links/Rechts [CURSORS] oder drehen am [DATA] Rad, während Sie [SHIFT] gedrückt halten.

2. Halten Sie [F3] (EDIT) und drücken Sie dann [F2] (MOVE).

Wenn Sie die [F3] (EDIT) Taste drücken, ändert sich die Anzeige der [F2] Tasten zu (MOVE), bis Sie [F3] wieder loslassen.

3. Das Move Events Fenster wird angezeigt.

Time =: Die gewählte Event Zeit (der Startpunkt) wird angezeigt. Sie können diesen Wert nicht ändern.

Move to: Definieren Sie hier, wohin die Events verschoben werden sollen.

4. Drücken Sie die [F5] (DO IT).

Das gewählte Event wird verschoben.



Löschen eines Events

Zum Löschen eines gewählten Events verfahren Sie wie folgt.

1. Wählen Sie in der Event Liste den Grid und den Bereich, den Sie kopieren möchten, aus.

Mehrere Events lassen sich auswählen, indem Sie die [SHIFT] Taste gedrückt halten und die Ab/Auf Cursor Taste drücken. Zur Auswahl mehrerer Grids drücken Sie die Links/Rechts [CURSORS] oder drehen am [DATA] Rad, während Sie [SHIFT] gedrückt halten.

2. Drücken Sie die [F4] (DELETE) Taste.

Das gewählte Event wird entfernt.

Hinweis: Sie können ein Event auch durch Drücken der [Erase] Taste im GRID EDIT Modus löschen. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 29.

Das Kopieren und Löschen von Events kann mit der [UNDO] Taste rückgängig gemacht werden.

Eingabe eines Events

■ Step Recording

Wenn Sie im GRID EDIT Modus ein Pad anschlagen oder wenn die MPC5000 MIDI Daten eines externen Gerätes empfängt, werden diese Daten an der gegenwärtigen Zeitposition (Die Zeit, die im 'Now' Feld angezeigt wird) aufgenommen. Diese Aufnahme Methode, bei der jedes Event im Stop Modus der MPC5000 aufgenommen wird, heißt Step Recording.

01. Drücken Sie im GRID EDIT Modus die [REC] Taste oder die [OVERDUB] Taste.

Die LED der [OVERDUB] Taste leuchtet, wodurch ihnen angezeigt wird, dass Sie nun Events durch das Anschlagen eines Pads eingeben können.

02. Bewegen Sie sich mit den Auf/Ab Cursor Tasten durch die Event Liste, um eine Zeitposition zum Einfügen des Events zu definieren.

Sie können auch den Cursor mit dem [DATA] Rad bewegen oder im 'Now' Feld eine Zeitposition definieren.

03. Schlagen Sie ein Pad an.

Das Event wird aufgenommen und der Cursor bewegt sich selbständig zum nächsten Grid.

Falls Sie NO im 'Auto step increment' Feld in den Step Edit Optionen des STEP EDIT Modus eingestellt haben, springt der Cursor nicht zum nächsten Grid. Siehe 'Detaillierte Einstellungen für das Grid Edit Recording' im nächsten Abschnitt.

04. Drücken Sie die [STOP] Taste.

05. Die LED der [OVERDUB] Taste verlischt und das Step Recording wird beendet.

Detaillierte Einstellungen für das Grid Edit Recording

Indem Sie bei ausgewähltem 'NOW' Feld auf [WINDOW] drücken, gelangen Sie zum GRID EDIT OPTIONS Fenster. Hier können Sie zahlreiche Einstellungen für das Step Recording vornehmen.

■ 'Auto step increment' Feld

Bei der Auswahl YES aktualisiert die MPC5000 die Sequence beim Empfang eines Pad Events oder eines Note Events, gemäß den Timing Correct Einstellungen automatisch.

■ 'Duration of recorded notes' Feld

Hier können Sie festlegen, in wie weit die Dauer, über die ein Pad oder eine MIDI Note gehalten wird, das während des Step Recordings aufgenommene Event beeinflusst.

AS PLAYED

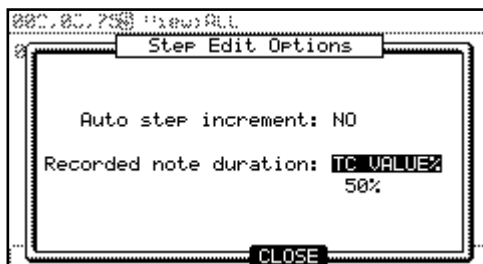
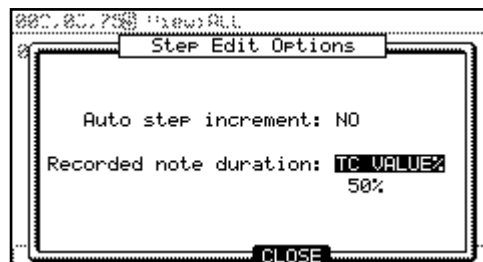
Die Dauer, mit der Sie ein Pad oder eine MIDI Note gedrückt halten, wird direkt auf die Länge des Events angewandt.

Wenn Sie ein Pad anschlagen oder auf einem MIDI Keyboard spielen, startet automatisch der Metronom Sound. Orientieren Sie sich zur Einstellung der Länge am Metronom Sound. Wenn Sie das Pad oder die Taste loslassen, wird die Dauer, in der Sie das Pad oder die Note gespielt haben, in das 'D (duration)' Feld übernommen.

TC VALUE%

Bei dieser Einstellung wird die Länge des aufgenommenen Events im 'Step Record' Modus automatisch prozentual von der Timing Correct Einstellung eingestellt. Falls, zum Beispiel, Timing Correct auf eine 1/8tel Noten eingestellt ist, und der TC VALUE% auf 50% steht, ist jedes Event halb so lang, wie in der Timing Correct Einstellung vorgegeben. In diesem Fall beträgt die Länge jedes aufgenommenen Events eine 16tel Note.

Bei einer TC VALUE% Einstellung von 100% werden Event Längen, die der Timing Correct Länge entsprechen, eingegeben.



Echtzeitaufnahme

Im GRID EDIT Modus können Sie Sequence Daten in Echtzeit aufnehmen. Drücken Sie dazu die Tasten [REC] oder [OVERDUB] und [PLAY] gleichzeitig.

Hinweis: Die Events, die Sie in Echtzeit aufnehmen, erscheinen im Grid erst nach der Beendigung der Aufnahme.

Kapitel 7: SONG Modus

Im SONG Modus können Sie einzelne Sequences hintereinander anordnen und so abspielen lassen. Der SONG Modus ermöglicht also die Erstellung von Songs durch Kombination verschiedener kurzer Sequences. Während der Arbeit mit einem Song können Sie sich diesen anhören und schnell Änderungen vornehmen.

Im Song Modus finden Sie auch die Möglichkeit, Audio direkt auf die Festplatte aufzunehmen. Weitere Informationen zu dieser Funktion finden Sie im Abschnitt HD RECORD auf Seite 77.

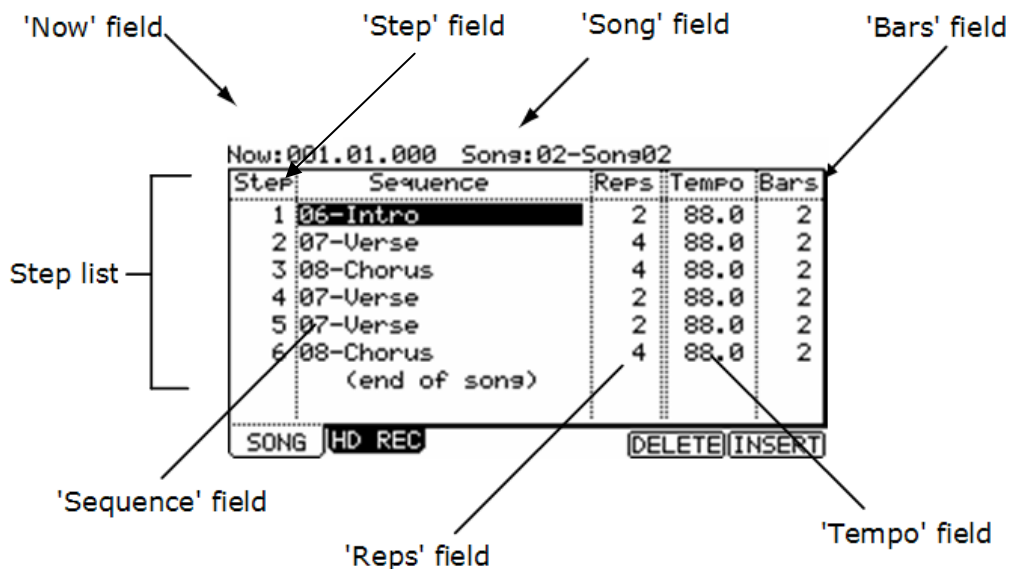
Hinweis: MIDI Aufnahmen sind im SONG Modus nicht möglich.

Struktur eines Songs

Die MPC5000 kann bis zu 20 Songs auf einmal im Speicher verwalten. Jeder Song besitzt 250 Steps. Zum Erstellen eines Songs weisen Sie jedem Step der Liste eine Sequence zu. Für jeden Step können Sie zudem angeben, wie oft die MPC5000 die zugewiesene Sequence wiederholen soll. Den SONG Modus erreichen Sie, indem Sie die [MODE] Taste and [PAD 15] drücken.

Song:01
Step:001-Sequence:03
Step:002-Sequence:21
Step:003-Sequence:07
...
Step:250-

Anzeigen



■ Now' Feld

Das 'Now' Feld wird in der linken oberen Ecke der Anzeige dargestellt. Das 'Now' Feld zeigt die gegenwärtige Position der Sequence an. Es ist identisch mit dem 'Now' Feld auf der MAIN Seite.

■ 'Song' Feld

Hier stellen Sie die Song Nummer ein. Der Name des Songs wird rechts neben der Nummer angezeigt. Bei einem leeren Song zeigt das Feld (unused) an.

■ Step list

Die Liste, die unter den 'Now' und 'Song' Feldern ist die Step List, die zur Zuweisung von einer Sequence zum jeweiligen Step dient. Drücken Sie die Ab Cursor Taste, falls Sie sich im 'Now' Feld oder im 'Song' Feld befinden, um den Cursor in die Stepp List zu bewegen. Falls im Song viele Steps und viele Sequences angelegt wurden, können Sie mit den Auf/Ab Cursor Tasten durch die Step List scrollen. Indem Sie die linke Cursor Taste im 'Step' Feld der Step List drücken, bewegen Sie den Cursor in das 'Now' Feld.

■ **'Step' Feld**

Dieses Feld zeigt die Step Nummer an. Sie können mit dem [DATA] Rad durch die Steps scrollen.

■ **'Sequence' Feld**

Zur Auswahl einer Sequence für einen Step drehen Sie in diesem Feld das [DATA] Rad.

■ **'Reps' Feld**

Hier definieren Sie die Anzahl der Wiederholungen für die Sequence eines Steps.

■ **'Tempo' Feld**

Dieses Feld zeigt das Tempo der gewählten Sequence an. Sie können zwar das Tempo ändern, jedoch sollten Sie bedenken, dass, wenn Sie die Sequence in einem anderen Step noch einmal verwenden, dann auch das Tempo dieser Sequence verändert wird.

■ **'Bars' Feld**

Dieses Feld zeigt die Anzahl der takte der Sequence an. Dieses Feld dient nur zur Information und kann nicht geändert werden.

Erzeugen eines Songs

1. Drücken Sie die [MODE] und dann [PAD 15] (SONG).
Die SONG Seite wird angezeigt.
2. Wählen Sie im 'Song' Feld einen leeren Song mit dem Nehmen (unused) aus.
3. Bewegen Sie den Cursor zu (end of song) und wählen Sie die Sequence, die zuerst gespielt werden soll, mit dem [DATA] Rad.
Das Drehen des [DATA] Rades erzeugt einen neuen Step und Sie können eine Sequence wählen. Dadurch wird des weiteren der neue Song erzeugt und der Song Name ändert sich von (unused) zu Song## (## steht für die Song Nummer).
4. Definieren Sie im 'Reps' Feld die Anzahl der Wiederholungen der Sequence.
Die MPC5000 wiederholt gemäß dieser Einstellung die Sequence, bevor der nächste Step wiedergegeben wird.
1 - 99
Die MPC5000 wiederholt die Sequence entsprechend der definierten Anzahl der Wiederholungen.
HOLD
Die MPC5000 wiederholt die Sequence so lange, bis Sie [F4] (SUDDEN) oder die [F6] (NEXT) Taste drücken.
Falls Sie im 'Reps' Feld 0 eingestellt haben, beendet die MPC5000 die Wiedergabe nach dem vorherigen Step. Der nächste Step wird nicht abgespielt.
5. Wählen Sie das '(end of song)' Feld mit der Ab Cursor Taste und wählen Sie die Sequence aus, die danach abgespielt werden soll.
Bringen Sie die Sequences in die gewünschte Reihenfolge, indem Sie die Schritte 3 und 4 wiederholen.
6. Drücken Sie die [PLAY START] Taste.
Die Sequenzen werden in der programmierten Reihenfolge wiedergegeben.

■ **Löschen eines Steps**

Zum Löschen eines Steps gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie den Step, der gelöscht werden soll, aus.
Die Auswahl erfolgt mit den Auf/Ab Cursor tasten in der Step List.
2. Drücken Sie die [F5] (DELETE) Taste.
Der gewählte Step wird entfernt und die nachfolgenden Steps werden nach vorn verschoben.

■ Einfügen eines Steps

Zum Einfügen eines Steps verfahren Sie bitte wie folgt:

1. Wählen Sie in der Step List die Position, an der ein neuer Step eingefügt werden soll, aus.
Der neue Step wird vor dem gewählten Step eingefügt.
2. Drücken Sie die [F6] (INSERT) Taste.
Ein neuer Step mit dem identischen Inhalt des gewählten Steps wird genau vor den gewählten Step eingesetzt.

Wiedergabe eines Songs

Die Wiedergabe eines Songs wird mit der [PLAY START] Taste gestartet. Um einen Song von der Mitte an abzuspielen, wählen Sie die Wiedergabeposition mit dem Cursor aus und drücken Sie [PLAY].

Während der Wiedergabe ändern sich die Funktionstasten wie folgt:

■ [F5] (SUDDEN)

Wenn Sie diese Taste während der Wiedergabe drücken, wechselt die MPC5000 zum nächsten Step, bevor die gegenwärtige Sequence zu Ende gespielt ist.

■ [F6] (NEXT)

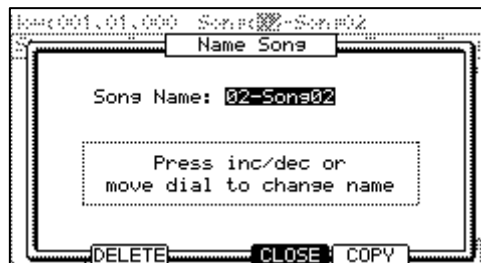
Falls Sie während der Wiedergabe diese Taste drücken, wechselt die MPC5000 zum nächsten Step, nachdem die gegenwärtige Sequence, unabhängig von der Einstellung des 'Reps' Feldes, zu Ende gespielt wurde.

Tip: Falls für einen Step das 'Reps' Feld auf HOLD steht, springt die MPC5000 nicht zum nächsten Schritt, bis Sie die [F5] (SUDDEN) Taste oder die [F6] (NEXT) Taste drücken.

Weitere Funktionen im SONG Modus

■ Ändern des Song Namens

1. Wählen Sie im 'Song' Feld der SONG Seite einen Song, dessen Name geändert werden soll, aus.
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das Song Fenster wird angezeigt.
3. Geben Sie im 'Song name' Feld den neuen Namen ein.
Weitere Informationen zur Eingabe von Namen finden Sie im Abschnitt 'Namen eingeben' auf Seite 22.
4. Drücken Sie die [F4] (CLOSE) Taste.
Damit schließen Sie das Fenster und kehren zur SONG Seite zurück.



■ Kopieren eines Songs

Bitte gehen Sie wie folgt vor, um einen Song zu kopieren.

1. Wählen Sie im 'Song' Feld der SONG Seite einen Song, der kopiert werden soll.
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das Song Fenster wird angezeigt.
3. Drücken Sie die [F5] (COPY) Taste.
Das Copy Song Fenster wird angezeigt.
4. Wählen Sie im unteren 'Song' Feld, in den der gewählte Song kopiert werden soll.
5. Drücken Sie die [F3] (DO IT) Taste.
Die MPC5000 beginnt mit dem Kopieren des Songs. Zum Abbrechen des Vorgangs drücken Sie die Taste [F4] (CANCEL).

■ Löschen eines Songs

Um den gewählten Song aus dem Speicher der MPC5000 zu entfernen, verfahren Sie wie folgt:

1. Wählen Sie im 'Song' Feld der SONG Seite einen Song, den Sie löschen wollen, aus.

2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das Song Fenster wird angezeigt.
3. Drücken Sie die [F2] (DELETE) Taste.
Das Delete Song Fenster wird angezeigt.
4. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Hiermit wird der gewählte Song entfernt und der Name des Songs auf 'unused' geändert.

■ Löschen aller Songs

Sie können auf einmal alle Songs aus dem Speicher der MPC5000 löschen. Gehen Sie wie folgt vor.

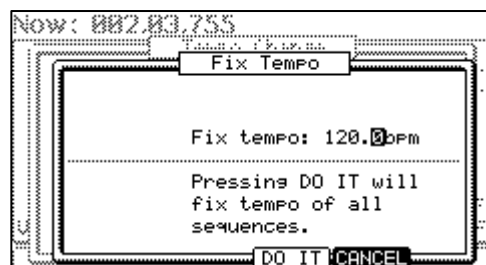
1. Wählen Sie im SONG Modus das 'Song' Feld und drücken Sie [WINDOW].
Das Song Fenster wird angezeigt.
2. Drücken Sie die [F2] (DELETE) Taste.
Das Delete Song Fenster wird angezeigt.
3. Drücken Sie die [F3] (ALL SG) Taste.
Das Delete ALL Songs Fenster wird angezeigt.
4. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Alle Songs werden in (unused) umbenannt.

■ Alle Sequences auf das gleiche Tempo einstellen

Jede Sequence hat ein individuelles Tempo. Wenn Sie im Song Modus einen Song erzeugen ist es hilfreich, alle Sequences auf einmal auf ein identisches Tempo einzustellen. Mit der nun beschriebenen Funktion können Sie die Tempi aller im Song verwendeten Sequences gleichzeitig anpassen.

01. Gehen Sie in das 'Tempo' Feld der Step List und drücken Sie [WINDOW]
Das Tempo Change Fenster wird angezeigt.
02. Drücken Sie die [F5] (FIX) Taste.
Das Fix Tempo Fenster wird angezeigt.
03. Definieren Sie im 'Fix tempo' Feld das gewünschte Tempo.
04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Alle im Song verwendeten Sequences werden gemäß der Einstellung im 'Fix tempo' Feld auf das identische Tempo eingestellt.



■ Ignorieren von Tempo Change Events einer Sequence

Zum Ignorieren von Tempo Change Events, die in einer Sequence definiert wurden, können Sie die MPC5000 wie folgt konfigurieren.

1. Gehen Sie in das 'Tempo' Feld der Step List und drücken Sie [WINDOW]
Das TEMPO CHANGE Fenster wird angezeigt.
2. Wählen Sie das 'Ignore tempo change events in Sequence' Feld aus.
NO
Die MPC5000 führt Tempo Change Events in der Sequence aus.
YES
Die MPC5000 ignoriert die Tempo Change Events in der Sequence.
3. Drücken Sie die [F4] (CLOSE) Taste.
Das Fenster wird geschlossen.

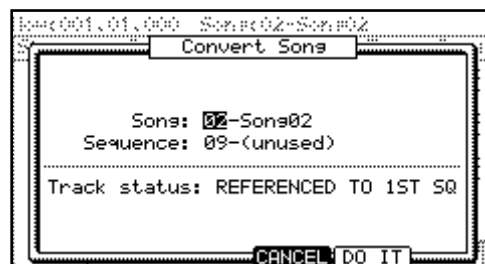
■ Konvertieren eines Songs in eine Sequence

Ein Song lässt sich zu einer langen Sequence konvertieren. In diese Sequence lassen sich dann, wie in andere Sequences auch, im Main Modus weitere Performance Daten aufnehmen. Zudem ist es möglich, die Sequence im STEP EDIT Modus oder im SEQ EDIT Modus weiter zu editieren.

1. Wählen Sie im SONG Modus eine Sequence in der Step List und drücken Sie [WINDOW].

Das CONVERT SONG Fenster wird angezeigt.

2. Definieren Sie im 'Song' Feld den Song, der konvertiert werden soll.
3. Wählen Sie im 'Sequence' Feld, die Ziel Sequence aus.
4. Stellen Sie im 'Track status' Feld den Track Status nach der Konvertierung in eine Sequence ein.



REFERENCED TO 1ST SQ

Die eingestellten Daten (wie MIDI Ausgang, Mixer Einstellungen, Tempo, usw.) jedes Tracks der ersten Sequence des Songs wird für alle Tracks der nachfolgenden Sequences verwendet.

MUTE TRACKS IGNORED

Die stumm geschalteten Tracks der Sequences im Song werden nicht konvertiert.

MERGED ON MIDI CHANNEL

Der Track der Sequence des Songs wird entsprechend der Einstellungen des MIDI Ausgangskanals zusammengemischt.

Zum Beispiel:

Die Trackdaten der MIDI Ausgangskanäle 1A-16A werden zu den Tracks 1-16 umgewandelt.

Die Trackdaten der MIDI Ausgangskanäle 1A-16A werden zu den Tracks 17-32 konvertiert.

Die Trackdaten der MIDI Ausgangskanäle 1A-16A werden zu den Tracks 33-48 umgewandelt.

Die Trackdaten der MIDI Ausgangskanäle 1A-16A werden zu den Tracks 49-64 umgewandelt.

Hinweis: Falls Sie die MERGED ON MIDI CHANNEL Option verwenden und der Track im 'MIDI' Feld der MAIN Seite auf OFF steht, werden die Daten des Tracks nach dem Konvertieren des Songs in eine Sequence nicht zusammengemischt. Falls Sie die Tracks für ein internes Programm konvertieren möchten, stellen Sie zeitweilig einen MIDI Ausgangskanal für den Track ein .

5. Drücken Sie die [F5] (DO IT)

Der Song wird in eine Sequence konvertiert.

Hinweis: Während der Songkonvertierung

(bei der Auswahl der Optionen 'REFERENCED TO 1ST SQ' and 'MUTE TRACKS IGNORED')

Wenn Sie einen Song konvertieren werden die verschiedenen Einstellungen der Sequence, wie Taktart, MIDI Kanal, Auswahl des Programms, usw. auf die im Song Step 1 eingestellten Werte gesetzt. Sollten sich die Track Einstellungen anderer Steps vom Step 1 unterscheiden, könnte der Song nicht richtig konvertiert werden. Um dem vorzubeugen ist es besser, die Track Reihenfolge in den Sequences anzugleichen. Weitere Informationen zur Änderung der Reihenfolge von Tracks finden Sie im Abschnitt 'Ändern der Reihenfolge von Tracks' auf Seite 53.

Kapitel 8: HD RECORD Modus

Eine weitere Funktion feiert mit der MPC5000 eine Premiere in der MPC Serie - Hard Disk Recording. Über die [RECORD IN], [PHONO IN] oder [S/PDIF IN] Eingänge auf der Rückseite Ihrer MPC können Sie Live Performances, wie Gesang, oder das Spiel auf einer Gitarre oder einem Keyboard – eigentlich alles, was Sie sich vorstellen können – in Ihren Song aufnehmen. Bis zu acht Spuren (Tracks) können pro Song aufgenommen werden.

Da diese Audiosignale direkt auf die Festplatte geschrieben werden und das RAM nicht verwendet wird, ist die einzige Limitierung der Aufnahmedauer die Größe der Festplatte. Auf die Festplatte Ihrer MPC5000 können Sie viele Stunden Musik aufnehmen. Ihre Hard Disk Tracks können Sie editieren und mit Effekten versehen, zusammen mit dem Song abmischen, um den Song final fertig zu stellen.

Hinzufügen von Hard Disk Tracks zu einem Song

Um einen Hard Disk Track zu Ihrem aktuellen Song hinzuzufügen, gehen Sie wie folgt vor.

1. Drücken Sie [MODE] und [PAD16] (HD RECORD), um zur HD REC Seite zu gelangen.

Hier können Sie festlegen, ob ein Audio Track zum gegenwärtigen Song hinzugefügt werden soll.



Hinweis: Auf diese Seite gelangen Sie auch vom SONG Modus aus, indem Sie dort [F2] (HD REC).

2. Wählen Sie einen Song, zu dem Sie Hard Disk Tracks hinzufügen möchten, im 'Song' Feld aus.

Auf Seite 71 finden Sie weitere Informationen zum SONG Modus.

3. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.

Für den aktuellen Song werden Audio Tracks angelegt. Das Display zeigt die Audio Tracks an. Wie Sie Signale in die Audio Tracks aufnehmen, erfahren Sie im nächsten Abschnitt



Hinweis: Wenn Sie zu einem Song Audio Tracks hinzugefügt haben und den Song wechseln wollen, werden Sie aufgefordert, den aktuellen Song zu speichern (falls etwas im Song geändert wurde). Dies dient dazu, um den Platz auf der Festplatte nicht zu vergeuden. Ungespeichertes Audio wird gelöscht, wenn Sie zu einem anderen Song wechseln.

■ Über die RECORD Seite

Auf dieser Seite werden viele Recording Funktionen verwaltet. Dazu gehören Track Armin für die Aufnahme (scharfschalten der Tracks), Auswahl der Eingänge sowie das Abhören aller Pegel.

Now

Das 'Now' Feld zeigt die gegenwärtige Position an. Es ist identisch mit dem 'Now' Feld auf der MAIN Seite.

Now: 012.03.960 S

Song

Hier wird der Name des Songs angezeigt. Indem Sie die [WINDOW] Taste auf dieser Seite drücken, können Sie den Song umbenennen. Weitere Informationen zur Eingabe eines Namens finden Sie auf Seite 22.

Song: 01-16Character Name

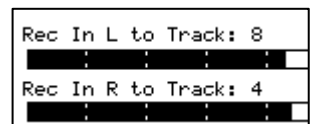
Source

Dieser Parameter bestimmt, ob zur Aufnahme der Audio Tracks die analogen [RECORD IN] Buchsen oder die [DIGITAL] S/PDIF Eingänge verwendet werden sollen. Sie können auch die MAIN OUTS oder jedes Paar der ASSIGNABLE MIX OUTS resampeln.

Now: 001.01.000 S
Source: ANALOG

Rec In L/R to Track

Jede dieser Einstellung bestimmt, welcher Hard Disk Track für jeden gewählten Eingang verwendet wird. Alle acht Tracks lassen sich hier zuweisen.



Level Meters

Diese Aussteuerungsanzeigen stellen den Eingangspegel der linken und rechten Eingänge dar. Wenn als Source analog eingestellt wurde, kann der Eingangspegel mit dem [REC GAIN] Regler justiert werden.

[F5] (L ARM) und [F6] (R ARM)

Diese Tasten werden zum Scharfschalten der Tracks für die Aufnahme verwendet. Falls ausgewählt, wird die Taste dunkel und die angezeigten Tracks der dazugehörigen 'Rec In' Felder werden aufgenommen. Das eingehende Audiosignal wird über die [STEREO OUT] Buchsen ausgespielt, so dass Sie hören können, was Sie aufnehmen. Wenn nichts ausgewählt wurde, hören Sie, was auf den Tracks aufgenommen wurde.

**Track Matrix**

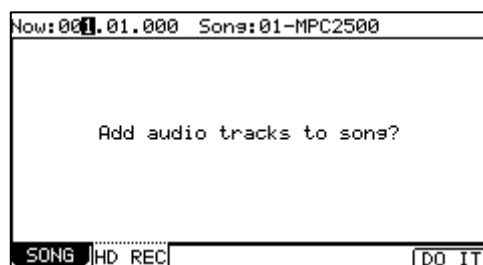
Die Track Matrix zeigt an, welche Track Signale von den linken und rechten Eingängen zur Aufnahme empfangen. Diese werden hervorgehoben, wenn der gewählte Track für die Aufnahme scharfgeschaltet wurde.



Aufnahme von Hard Disk Tracks

Um die ersten Hard Disk Tracks aufzunehmen, verfahren Sie wie folgt.

1. Fügen Sie dem Song, in den Sie aufnehmen möchten, Hard Disk Tracks hinzu.
Dieses wird detailliert im vorherigen Abschnitt 'Hinzufügen von Hard Disk Tracks zu einem Song' auf Seite 77 erklärt.
2. Definieren Sie im 'Source' Feld die gewünschte Eingangsquelle.
Für unser Beispiel entscheiden wir uns für 'ANALOG'.
3. Wählen Sie aus, zu welchen Tracks die linken und rechten Eingänge geroutet werden sollen, indem Sie die jeweiligen Tracks in den 'Rec In L/R' Feldern einstellen.
Nehmen Sie für unser Beispiel die Tracks 1 und 2.
4. Schalten Sie die gewünschten Tracks im Song für die Aufnahme scharf. Drücken Sie dazu die [F5] (L ARM) und [F6] (R ARM) Tasten.
5. Spielen Sie die Klangquelle ab, die Sie aufnehmen wollen.
Stellen Sie mit dem [GAIN] Regler den Pegel ein und achten Sie darauf, dass der Klang nicht übersteuert und verzerrt.
6. Drücken Sie die [REC] und [PLAY START] Tasten.
Hiermit beginnen Sie die Aufnahme.
7. Nehmen Sie die Performance zusammen mit dem Song auf.
Drücken Sie die [STOP] Taste, um die Aufnahme zu beenden.



■ Zusätzliche Tracks aufnehmen

Zur Aufnahme weiterer Tracks im Song gehen Sie wie folgt vor.

1. Gehen Sie in die 'Rec In L/R' Felder und wählen Sie die nächsten Tracks, auf die Sie aufnehmen wollen, aus.
Verwenden Sie für unser Beispiel die Tracks 3 und 4.
2. Schalten Sie die gewünschten Tracks im Song für die Aufnahme scharf. Drücken Sie dazu die [F5] (L ARM) und [F6] (R ARM) Tasten.
3. Spielen Sie die Klangquelle ab, die Sie aufnehmen wollen.
Stellen Sie mit dem [GAIN] Regler den Pegel ein und achten Sie darauf, dass der Klang nicht übersteuert und verzerrt.
4. Drücken Sie die [REC] und [PLAY START] Tasten.
Hiermit beginnen Sie die Aufnahme.
5. Nehmen Sie die Performance zusammen mit dem Song auf.
Drücken Sie die [STOP] Taste, um die Aufnahme zu beenden.

Ansicht aufgenommene Tracks

Zur Ansicht der aufgenommenen Tracks drücken Sie [F4] (TkVIEW). Hier sehen Sie jeden der acht Tracks sowie in jedem Track aufgenommenen Wellenformen. Wie auf der RECORD Seite sind hier die 'Now' und 'Song' Felder vorhanden.

Edit

Dieses Markierungsfeld wählt aus, welche Tracks editiert werden. Diese Auswahlfelder können mit den [CURSOR] Tasten angewählt und mit dem [DATA] Rad geändert werden. Im rechts gezeigten Bild sind die Tracks 1 und 2 zur Editierung ausgewählt.

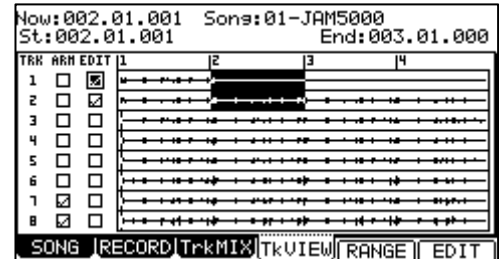
Arm

Diese Informationsspalte zeigt an, welche Tracks im RECORD Tab für die Aufnahme scharfgeschaltet sind.

ST und END Zeiten

Hier definieren Sie den Bereich für die Bearbeitung mit der gewählten Funktion. Der Zeitbereich, der ausgewählt wurde, wird in weiß hervorgehoben. In der oberen Abbildung ist zum Beispiel der Bereich von 002.00.001 bis 003.00.000 ausgewählt. Sie können diese Felder mit dem [DATA] Rad editieren. Wenn Sie die linken oder rechten [CURSOR] Tasten drücken und dabei [SHIFT] halten, können Sie den Cursor auf höhere Punkte innerhalb des numerischen Displays bringen, um Werte schneller auszuwählen. Sie können Werte auch direkt mit dem Ziffernblock eingeben.

Zur Auswahl des Startpunktes können Sie auch den [Q1] Q-LINK Fader bewegen, während dieses Feld ausgewählt ist.



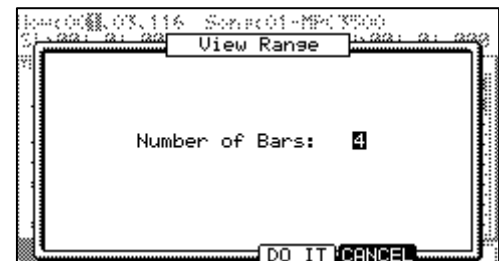
Hinweis: Es werden nur Tracks für die Bearbeitung gewählt, die hervorgehoben sind.

Auswahl des Ansichtsbereiches

Damit Sie akkurate Start und Endpunkte für die Editierung setzen können, ist es möglich, die Ansicht zu vergrößern. Auf diese Weise wird Ihnen der ganze Song oder nur ein Takt dargestellt.

Zur Auswahl eines Ansichtsbereiches gehen Sie so vor:

1. Drücken Sie die [F5] (RANGE) Taste.
Die View Range Seite wird angezeigt.
2. Definieren Sie im "Number of Bars" Feld den gewünschten Ansichtsbereich.
Sie können einen Ansichtsbereich von einem Takt hin bis zu einem ganzen Song auswählen.
3. Drücken Sie die [F4] (DO IT) Taste.
Sie kehren zur 'Track View' Seite zurück und der gewählte Bereich wird angezeigt.

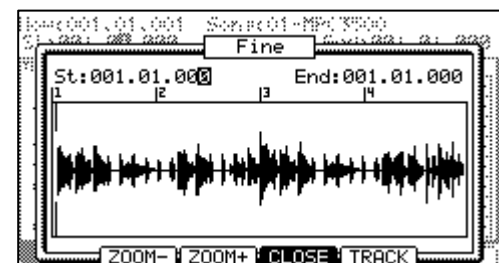


Ansicht einzelner Disk Tracks

Die Wellenformdarstellung einzelner Tracks lässt sich für eine einfachere Definition von Start und Endpunkten vergrößern.

Gehen Sie dazu wie folgt vor:

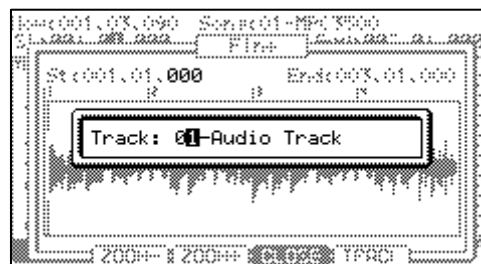
1. Gehen Sie in das 'Start' oder 'End' Feld.
Fine View vergrößert den Bereich um Start oder Endpunkt (je nach gewähltem Feld).
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Die FINE Seite wird angezeigt.
3. Zoomen Sie hinein oder hinaus, indem Sie die [F2] (ZOOM-) oder [F3] (ZOOM+) Tasten drücken.
Die Ansicht vergrößert oder verkleinert sich. Dabei wird der Punkt der im 'St' Feld eingestellt wurde, an der linken Bildschirmseite verankert.
4. Gehen Sie in das 'End' Feld und Zoomen Sie in die Wellenform hinein oder hinaus, indem Sie [F2] (ZOOM-) oder [F3] (ZOOM+) drücken.
Die Ansicht vergrößert oder verkleinert sich. Dabei wird der Punkt der im 'End' Feld eingestellt wurde, auf der rechten Seite verankert.



■ Auswahl eines Tracks zur Ansicht

Sie können sich folgende Tracks zur Ansicht auswählen.

- Halten Sie die [F5] (TRACK) Taste gedrückt.
Das Display sieht, wie hier rechts dargestellt, aus. Ein Popup Fenster wird zur Auswahl des Tracks angezeigt.
- Definieren Sie mit dem [DATA] Rad den anzuzeigenden Track.



Editieren von Hard Disk Tracks

Die aufgenommenen Hard Disk Tracks lassen sich mit verschiedenen Edit Funktionen bearbeiten. Um Tracks für die Bearbeitung auszuwählen, gehen Sie wie folgt vor.

■ Auswahl mehrerer Tracks

- Wählen Sie in der TKVIEW Seite den ersten Track, der bearbeitet werden soll, aus.
- Gehen Sie in das 'Edit' Feld.
Sie gelangen mit den [CURSOR] Tasten in dieses Feld.
- Bitte markieren Sie das 'Edit' Feld des Tracks.
- Wiederholen Sie die Schritte 1-3 für jeden Track, den Sie editieren wollen.
- Verwenden Sie die 'St' und 'End' Felder, um einen Bearbeitungsbereich zu definieren.
Dieses Feld kann mit dem [DATA] Rad verändert werden. Wenn Sie die linken oder rechten [CURSOR] Tasten drücken und dabei [SHIFT] halten, können Sie den Cursor auf höhere Punkte innerhalb des numerischen Displays bringen, um Werte schneller auszuwählen. Sie können Werte auch direkt mit dem Ziffernblock eingeben.
Zur Auswahl des Startpunktes können Sie auch den [Q1] Q-LINK Fader bewegen, während dieses Feld ausgewählt ist.
- Drücken Sie die [F6] (EDIT) Taste.
Dadurch öffnet sich die AUDIO EDIT Seite. Weitere Informationen zu den Edit Funktionen finden Sie auf Seite 80.

■ Feineinstellung eines einzelnen Tracks

- Wählen Sie den zu editierenden Track aus.
- Drücken Sie die [F5] (ZOOM) Taste.
Bei der Editierung von der Zoom Seite aus, kann nur der gewählte Track bearbeitet werden.
- Definieren Sie mit Hilfe der 'St' und 'End' Felder den Bearbeitungsbereich.
Dieses Feld kann mit dem [DATA] Rad verändert werden. Wenn Sie die linken oder rechten [CURSOR] Tasten drücken und dabei [SHIFT] halten, können Sie den Cursor auf höhere Punkte innerhalb des numerischen Displays bringen, um Werte schneller auszuwählen. Sie können Werte auch direkt mit dem Ziffernblock eingeben.
Zur Auswahl des Startpunktes können Sie auch den [Q1] Q-LINK Fader bewegen, während dieses Feld ausgewählt ist.
- Drücken Sie die [F6] (EDIT) Taste.
Dadurch öffnet sich die AUDIO EDIT Seite. Weitere Informationen zu den Edit Funktionen finden Sie auf Seite 80.

Überblick über die Edit Funktionen

Mit der [F6] (EDIT) Taste öffnen Sie die AUDIO EDIT Seite. Die Ansicht der Seite ändert sich je nach verwendeter Edit Funktion. Folgende Parameter haben alle Seiten gemeinsam.

Tracks

Hier sehen Sie, welche Tracks editiert werden. Die Trackauswahl erfolgt auf der TKVIEW Seite.

Edit

In diesem Feld wählen Sie die verschiedenen Edit Funktionen aus. Die Funktionen werden auf der nachfolgenden Seite erklärt.

Start / End

Das ist der Start und Endpunkt des Bearbeitungsbereiches. Normalerweise werden hier die Einstellungen der TKVIEW oder ZOOM Seiten übernommen, die sich allerdings hier anpassen lassen.



Die folgenden Edit Funktionen stehen für aufgenommene Audio Tracks zur Verfügung.

■ **Gain**

Diese Funktion erhöhen oder verringern die Lautstärke im gewählten Bereich der gewählten Tracks. Drücken Sie zum Ausführen der Funktion die [F5] (DO IT) Taste. Drücken Sie die [F4] (CANCEL) Taste, um die AUDIO EDIT Seite ohne Audibearbeitung zu schließen.

Sie können die Lautstärke eines Tracks in einem Arbeitsschritt um 18dB erhöhen oder verringern.

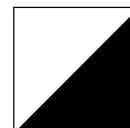


■ **Fade**

Diese Funktion ermöglicht das automatische Einblenden (Fade In) oder Ausblenden (Fade Out) eines Audio Tracks. Die folgenden Fade arten stehen zur Verfügung:

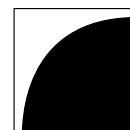
Linear Fade In / Out

Diese Auswahl blendet Audio gleichmäßig ein oder aus. Eine lineare Kennlinie verläuft gerade vom Start zum Endpunkt.



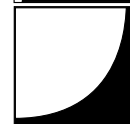
Logarithmic Fade In / Out

Diese Kennlinie blendet Audio logarithmisch ein oder aus. Eine logarithmische Kurve steigt schnell an wird in der Mitte des Verlaufs langsamer und zum Ende hin wieder schneller.



Exponential Fade In / Out

Die exponentielle Kennlinie steigt langsam an und wird zur Mitte im Verlauf schneller. Von dort aus verlangsamt sie sich bis zum Ende.



■ **Schneiden / Kopieren / Einfügen von Tracks (CUT / COPY / PASTE)**

Die Cut und Copy Funktionen duplizieren den gewählten Audibereich Ihres Tracks. Sie können das duplizierte Audiomaterial irgendwo im Song wieder mit dem 'Paste' Prozess einfügen. Bei der Verwendung der 'Cut' Funktion wird die gewählte Auswahl gelöscht. Mit 'Copy' bleibt die Originalauswahl erhalten.

Zum Kopieren eines Audibereiches in einen anderen Track, gehen Sie wie folgt vor:

1. Definieren Sie durch das Markieren des 'Edit' Feldes den Track, den Sie kopieren möchten.
2. Wählen Sie den gesamten Bereich des Tracks aus.
Scrollen Sie mit dem [DATA] Rad im 'End' Feld zur Auswahl des ganzen Tracks. Sie können dies auch dadurch einstellen, indem Sie den [Q-LINK 01] Fader bewegen und dabei die [AFTER] Taste gedrückt halten.
3. Drücken Sie die [F6] (EDIT) Taste.
Damit öffnen Sie AUDIO EDIT Seite.
4. Wählen Sie im 'Edit' Feld 'Copy'.
5. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste, um die Audioauswahl zu kopieren.
Sie gelangen zur TKVIEW Seite zurück.
6. Wählen Sie den Track, in den die Daten kopiert werden sollen, aus.
7. Drücken Sie die [F6] (EDIT) Taste.
Beachten Sie, dass nun im 'Edit' Feld 'Paste' standardmäßig angezeigt wird. Falls nicht wählen Sie nun die Funktion im 'Edit' Feld aus.
8. Definieren Sie mit dem 'Paste Type' Feld, wie das Audiomaterial eingefügt werden soll.
9. Geben Sie im 'Number of copies' Feld an, wie viele darauffolgende Kopien eingefügt werden sollen.
10. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste, um das Einfügen ausführen zu lassen.
Die Audiodaten, die Sie kopiert haben, werden nun eingefügt.



■ Normalize

Normalize ist ein Vorgang, bei dem Ihre Aufnahmen analysiert werden und danach die Lautstärke so angehoben wird, dass die lauteste Stelle Ihres Audio Tracks 0 dB (also dem lautesten Pegel) entspricht.

Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste, um die Funktion auszuführen.

■ Silence

Dieser Vorgang ermöglicht es, das Audiosignal in einem gewählten Bereich im Track oder im gesamten Track auf Null herunterzurechnen. Drücken Sie zum Ausführen dieser Funktion [F5] (DO IT).



Import und Export von Tracks

Die MPC5000 kann .wav Files als Tracks importieren, um sie im Song zu verwenden. Außerdem lassen sich Hard Disk Tracks für die Bearbeitung im Computer oder zum Laden als Samples exportieren.

■ Importieren

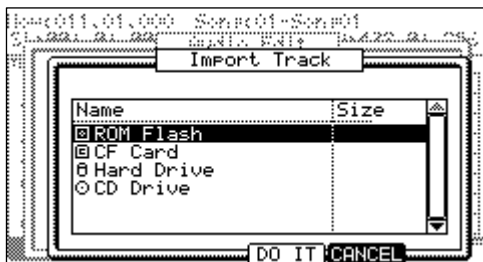
Zum Import eines Audio Tracks als Hard Disk Track, gehen Sie wie folgt vor.

1. Drücken Sie [MODE] + [PAD 16] zum Aufrufen des HD RECORD Modus.
2. Wählen Sie im 'Song' Feld den Song, in den ein Audio Track importiert werden soll.
Falls noch keine Hard Disk Tracks zum Song hinzugefügt wurden, folgen Sie den Anweisungen im Abschnitt 'Hinzufügen von Hard Disk Tracks zu einem Song' auf Seite 77, um einen Track anzulegen.
3. Drücken Sie die [F4] (TKVIEW) Taste und öffnen Sie damit den TRACK VIEW Tab.
4. Wählen Sie den Track, in den Sie das File importieren wollen aus und markieren Sie dessen EDIT Kästchen.
5. Drücken Sie zum Öffnen der AUDIO EDIT Seite [F6] (EDIT).
6. Wählen Sie im 'Edit' Feld die Option 'Import Track' aus.
7. Überprüfen Sie, dass im 'Destination' Feld der Track angegeben ist, den Sie im Schritt 4 gewählt haben, andererseits wählen Sie den Track aus, in den das Audio File geladen werden soll.



Hinweis: Falls der Destination Track bereits Audiodaten enthält, wird dieses Audiomaterial gelöscht und durch den importierten Track ersetzt!!

8. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Dadurch öffnen Sie das folgende Fenster. Hier können Sie den Track, den Sie laden möchten, auswählen.
9. Wählen Sie das Speichermedium und das Verzeichnis, in dem das File für den Import zu finden ist.
Sie können die verschiedenen Ordner mit den Auf und Ab [CURSOR] Tasten anwählen und mit den links oder rechts [CURSOR] Tasten öffnen oder schließen.
Weitere Informationen zum Laden von Daten und zum Browsen in Speichermedien finden Sie im Abschnitt 'Speichern und Laden (DISK Modus)' auf Seite 185.
10. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste zum Importieren des gewählten Files.
Dadurch wird das gewählte File in den ausgewählten Track importiert.



■ Export

Zum Export eines Audio Tracks als 16 oder 24-Bit Wave File auf die Hard Disk, gehen Sie wie folgt vor.

11. Drücken Sie [MODE] + [PAD 16] zum Aufrufen des HD RECORD Modus.
12. Wählen Sie im 'Song' Feld den Song, aus dem Sie einen Audio Track exportieren möchten.
13. Drücken Sie die [F4] (TkVIEW) Taste und öffnen Sie damit den TRACK VIEW Tab.
14. Drücken Sie die [F6] (EDIT) Taste zum Öffnen der rechts dargestellten AUDIO EDIT Seite.
15. Wählen Sie im 'Edit' Feld 'Export Track' aus.
16. Wählen Sie im 'Track' Feld, den Track für den Export aus.



Sie können jeden der acht Hard Disk Tracks oder alle auf einmal mit der Auswahl 'ALL' exportieren.

17. Wählen Sie im 'Format' Feld 16 oder 24-bit.

Falls Sie den Track auf CD brennen wollen, entscheiden Sie sich für 16-bit. Falls Sie die Datei in einer 24-Bit Audioanwendung weiter verwenden möchten, wählen Sie 24-Bit.

18. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste

Dadurch öffnet sich das hier rechts dargestellte Fenster. Hier ist es möglich, ein Speichermedium und ein Verzeichnis für den Export des Tracks auszuwählen.



19. Definieren Sie im 'Save to' Feld das Speichermedium, auf dem der exportierte Track gespeichert werden soll.

20. Wählen Sie im 'File browser' Feld das Verzeichnis für den Export aus.

Sie können die verschiedenen Ordner mit den Auf und Ab [CURSOR] Tasten anwählen und mit den links oder rechts [CURSOR] Tasten öffnen oder schließen.

Weitere Informationen zum Laden von Daten und zum Browsen in Speichermedien finden Sie im Abschnitt 'Speichern und Laden (DISK Modus)' auf Seite 185.

21. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste, um den gewählten Track zu exportieren.

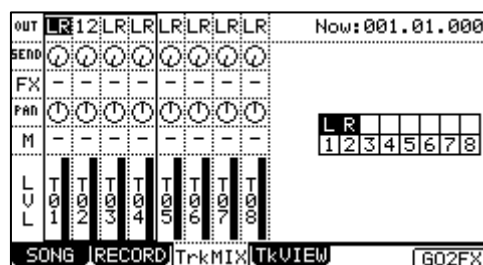
Dadurch wird der gewählte Track in das ausgewählte Verzeichnis exportiert.

Mixen von Hard Disk Tracks

Für jeden Hard Disk Track können Sie Lautstärke, Panorama und die Effekteinstellungen eingestellt. Zum Zugriff auf den Hard Disk Track Mixer gehen Sie wie folgt vor.

1. Drücken Sie [MODE]+[PAD 16] (HD RECORD) zum Aufrufen des HD RECORD Modus.
2. Drücken Sie die [F3] (TRKMIX) Taste, um die HARD DISK TRACK MIX Seite, wie rechts angezeigt, zu öffnen.

Hier finden Sie die einzelnen „Kanalzüge“ für die acht Hard Disk Tracks. Die Track Nummer wird neben der jeweiligen Lautstärkeanzeige in der LVL Zeile angezeigt.



■ Ausgang des Tracks einstellen

Um auszuwählen, welchen Ausgang ein jeder Hard Disk Track verwenden soll, befolgen Sie diese Anweisungen.

1. Drücken Sie im HD RECORD Modus [F3] (TRKMIX).

Die TRKMIX Seite wird angezeigt.

Die Kanäle der Hard Disk Tracks 1-8 werden angezeigt und der gegenwärtig gewählte Track ist hervorgehoben. Die oberste Zeile ist das 'OUT' Feld, indem Sie die Ausgangszuweisung jedes Tracks getrennt vornehmen können.

2. Drücken Sie das Pad, das dem gewünschten Track zugeordnet ist.

Der Kanalzug des gewählten Tracks wird nun hervorgehoben.

Sie können jeden Track auch über die [CURSOR] Tasten anwählen.

3. Definieren Sie den gewünschten Ausgang im OUT Feld.

Sie können die [CURSOR] Tasten verwenden, um zu jedem Feld im MIXER Modus zu gelangen. Die Ausgangszuweisung stellen Sie mit dem [DATA] Rad ein. Folgende Auswahlmöglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung:

ST

Der Track wird zum [STEREO OUT] geroutet und die Position des Signals kann im Panorama geregelt werden

1/2 bis 7/8

Der Track wird zu den jeweiligen [ASSIGNABLE MIX OUT] geroutet und die Position des Signals kann im Panorama geregelt werden.

1 bis 8

Der Track wird in MONO zum jeweiligen [ASSIGNABLE MIX OUT] Ausgang geroutet. Panoramaeinstellungen sind nicht möglich.

Tipp: Sie können die Einstellungen für die Tracks auch ganz einfach mit den Q-LINK Controllern ändern. Weitere Informationen zur Verwendung der Q-LINK Fader und Regler im MIXER Modus finden Sie im Abschnitt 'Q-LINK Controller im Mixer Modus' auf Seite 99.

Track Matrix

Die Track Matrix zeigt Ihnen, welche Tracks für die Aufnahme mit den linken und rechten Eingängen auf der RECORD Seite scharfgeschaltet wurden. Sie dient nur zur Information.

L	R								
1	2	3	4	5	6	7	8		

■ Lautstärke und Panorama eines Tracks einstellen

- Gehen Sie mit [MODE]+[PAD 16] (HD RECORD) in den HD RECORD Modus.
- Drücken Sie die [F3] (TRKMIX) Taste, um zur HARD DISK TRACK MIX Seite zu gelangen.
- Schlagen Sie zur Auswahl des gewünschten Tracks auf das Pad, das dem Track zugewiesen ist.
Der Kanalausgang des jeweiligen Tracks wird hervorgehoben. Wenn Sie die [SHIFT] Taste gedrückt halten, können Sie durch anschlagen verschiedener Pads mehrere Tracks auswählen.

Tipp: Wenn Sie verschiedene Tracks ausgewählt haben und einen Parameter (Level oder Pan) ändern, werden die Parameter jedes Tracks relativ zur gegenwärtigen Einstellung geändert.

- Stellen Sie das Panorama (PAN) in der PAN Zeile ein.
Die vierte Zeile ist mit 'PAN' markiert. Hier definieren Sie die Panoramaposition eines Tracks. Der Regler spiegelt die Einstellung grafisch wieder. Die Position der Linie innerhalb des Kreises zeigt die gegenwärtige Panorama Einstellung.
- Stellen Sie Lautstärke (Level) in der LVL Zeile ein.
Die unterste Zeile ist 'LVL' benannt. Hier definieren Sie die Lautstärke jedes Tracks. Die dunkle Linie in jedem Kanal zeigt den relativen Pegel jedes Tracks an. Sie können mit den [CURSOR] Tasten im MIXER Modus in jedes Feld springen und jeden Pegel mit dem [DATA] Rad anpassen.

Tipp: Sie können die Einstellungen für die Tracks auch ganz einfach mit den Q-LINK Controllern ändern. Weitere Informationen zur Verwendung der Q-LINK Fader und Regler im MIXER Modus finden Sie im Abschnitt 'Q-LINK Controller im Mixer Modus' auf Seite 99.

■ Effekte zu einem Track zuweisen

In der MPC5000 können Sie HD Tracks zu einem der vier (4) internen FX Wege zuweisen. In diesem Abschnitt erklären wir, wie Tracks zu den FX Wegen geroutet werden.

Hinweis: Jeder FX Weg kann zu einem separaten Ausgang geführt werden, wodurch das „trockene“ Originalsignal und das Effektsignal unabhängig voneinander geroutet werden können. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 181.

- Drücken Sie im HD RECORD Modus auf [F3] (TRKMIX).
Die TrkMix Seite wird angezeigt. Die Kanäle der Hard Disk Tracks 1-8 werden angezeigt und der gegenwärtig gewählte Track ist hervorgehoben.
- Schlagen Sie das Pad an, das dem gewünschten Track zugeordnet ist.
Der Kanalausgang des gewählten Tracks wird hervorgehoben.
- Wählen Sie den FX Weg, den der Track verwenden soll.
Zur Bearbeitung dieses Wertes bewegen Sie einfach den Cursor in die FX Zeile und stellen Sie mit dem [DATA] Rad den FX Weg ein.

OF

Es wird kein FX Weg verwendet.

1 bis 4

Der gewählte Effekt Weg (1-4) wird verwendet. Der Sound des Tracks wird zur gewählten Effekt Sektion übertragen.

- Justieren Sie den SEND Pegel durch Auswahl des Reglers in der SEND Zeile mit dem [DATA] Rad.

Die Anzeige der SEND Zeile gibt die Send Lautstärke durch einen grafisch dargestellten Regler wieder. Wenn Sie den Pegel erhöhen, wird dadurch ein größerer Anteil des Signals im gewählten Track zum FX Weg gesendet.

Hinweis: Der SEND Regler der SEND Zeile wird deaktiviert, falls der DIRECT OUT des gewählten FX Weges deaktiviert wurde. Weitere Informationen zum DIRECT OUT finden Sie auf Seite 166.

Hinweis: Jeder FX Weg kann zu einem separaten Ausgang geführt werden, wodurch das „trockene“ Originalsignal und das Effektsignal unabhängig voneinander geroutet werden können. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 181.

■ Stumm schalten eines Tracks

Jeder Hard Disk Track lässt sich im TRKMIX Modus stumm schalten. Dazu gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie im HD RECORD Modus auf [F3] (TRKMIX).
Die TrkMix Seite wird angezeigt. Die Kanäle der Hard Disk Tracks 1-8 werden angezeigt und der gegenwärtig gewählte Track ist hervorgehoben.
2. Schlagen Sie das Pad an, das dem gewünschten Track zugeordnet ist.
Der Kanalzug des gewählten Tracks wird hervorgehoben.
3. Verwenden Sie im MUTE Feld (Angezeigt mit 'M') das [DATA] Rad, um eine der folgenden Einstellungen zu wählen.
 - Der Track wird normal wiedergegeben.
 - M
Der Track ist stumm geschaltet.
 - Wenn Sie in diesem Feld bei der Bearbeitung mit dem [DATA] Rad die [SHIFT] Taste gedrückt halten, wird folgende Option verfügbar:
 - S
Der Track wird solo abgespielt.

■ Q-LINK Controller im MIXER Modus verwenden

Neben dem [DATA] Rad können Sie auch die Q-LINK Controller im TRKMIX Modus zum Ändern der Werte verwenden. Falls Track 1-4 gewählt ist, steuern die vier Q-LINK Regler und Fader die Tracks 1-4. Falls Track 5-8 gewählt ist, steuern die vier Q-LINK Regler und Fader die Tracks 5-8. Die gewählten Tracks werden mit einer dicken Linie gekennzeichnet.

Die Funktion jedes Q-LINK Controllers wird im Abschnitt 'Q-LINK Controller im Mixer Modus verwenden' auf Seite 99 erklärt.

Mixer Automation

Die MPC5000 kann Änderungen an den Mixer Parametern, wie Level und Pan, aufnehmen und automatisiert während der Wiedergabe abspielen.

1. Drücken Sie im HD RECORD Modus die [F3] (TRKMIX) Taste.
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste und öffnen Sie die HD MIXER SETUP Seite.
3. Wählen Sie YES im 'Record Mix Changes' Feld mit dem [DATA] Rad aus.

Falls in diesem Feld YES steht und Sie LEVEL, SEND, MUTE oder PAN während der Song Aufnahme auf der TRKMIX Seite ändern, werden diese Daten in den Song aufgenommen. Bei der Wiedergabe werden die während der Aufnahme vorgenommenen Änderungen wiedergegeben. Die aufgenommenen Mix Daten können in der STEP EDIT Seite angezeigt und von Ihnen auf die gleiche Weise, wie andere MIDI Events, editiert werden.



Hinweis: Das Level Event ist identisch mit dem Level von Q-LINK.

Mixdown

In der MPC5000 können Sie den Mixdown eines Songs, inklusive der Hard Disc Tracks und den Effekten, erledigen. Mit dieser Funktion erhalten Sie eine 16-Bit / 44.1 kHz .wav Datei des gegenwärtigen Songs, der auf CD gebrannt werden kann oder eine 24-Bit Audiodatei, die Sie später am Computer weiter bearbeiten können.

Hinweis: In den Mixdown werden nur die Tracks integriert, deren Ausgänge den Main Outputs zugewiesen sind. Programme, Effekte und Hard Disk Tracks, die auf die [ASSIGNABLE MIX OUTS] Ausgänge geroutet sind, werden nicht mit abgemischt.

■ Mixdown in ein File

Um den gegenwärtig gewählten Song abzumischen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie mit der [F2] Taste den RECORD Tab.
2. Öffnen Sie mit der [WINDOW] Taste die MIXDOWN Seite.
Die hier rechts abgebildete Seite wird Ihnen angezeigt.
3. Wählen Sie im 'Destination' Feld die Option 'Save as file' aus.
4. Geben Sie im 'Filename' Feld den Namen des Mixdown Files an, den Sie verwenden möchten.



Weitere Informationen zur Eingabe von Namen finden Sie auf Seite 22.

5. Wählen Sie im 'Format' Feld 16 oder 24-Bit.

Falls Sie diesen Track gleich auf CD brennen möchten, wählen Sie 16-Bit. Um die Datei in einer 24-Bit fähigen Audiosoftware weiter verarbeiten wollen, entscheiden Sie sich für 24-bit.

6. Definieren Sie, welche Funktionen während des Mixdowns berücksichtigt werden soll.

Sie können die folgenden Parameter wählen, die sich jeweils auf 'YES' oder 'NO' einstellen lassen.

Sequence Tracks

Tracks des internen Sequencers werden in den Mixdown integriert. Darin enthalten befinden sich alle Tracks, die Gebrauch von internen Programmen machen, wie Drums, Virtual Analog Synth Programme, usw.

Hinweis: MIDI Tracks werden nicht gemixt, da die Klangquellen von der MPC5000 separiert sind. Um externe Geräte mit MPC5000 zu mixen, müssen diese an die [RECORD IN] Buchsen angeschlossen sein und als Input Thru gemixt werden.

Recorded Audio

Die acht Hard Disk Tracks werden in den Mixdown aufgenommen.

Effects

Die Effekte werden in den Mixdown aufgenommen.

Mixer Automation

Während des Mixdowns wird die Mixer Automation durchgeführt.

Input Thru

Der Input Thru wird zum Mixdown aufgenommen.

Hinweis: Der Pegel der Quelle, die über die Input Thru Anschlüsse aufgenommen wird, kann mit dem [GAIN] Regler eingestellt werden. Achten Sie vor dem Mixdown darauf, dass der Pegel richtig eingestellt wurde.

7. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC5000 startet den Mixdown. Sie können zur Kontrolle den Mixdown entweder über die [STEREO OUT] Ausgänge oder per Kopfhörer über die [PHONES] Buchsen abhören. Sie können jederzeit Mixdown mit der [F4] (CANCEL) Taste beenden.

Nachdem der Mixdown abgeschlossen ist, werden Sie aufgefordert, einen Speicherplatz für das File anzugeben.

8. Wählen Sie den Ordner und das Speichermedium, in dem der Mixdown gespeichert werden soll.
9. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Der Mixdown wird gespeichert.



Kapitel 9: Funktionen der Pads

Die MPC5000 besitzt 16 Drum Pads, die neben dem Triggern von Sounds noch andere zahlreiche Funktionen ausführen können. In diesem Abschnitt erklären wir diese Funktionen.

Auf den Pads spielen

Durch die Zuweisung von Sounds aus dem Speicher auf die Pads, können Sie diese Sounds spielen.

Nachfolgend finden Sie einige hilfreiche Funktionen zum Spielen der Pads.

■ Umschalten von Pad Banks

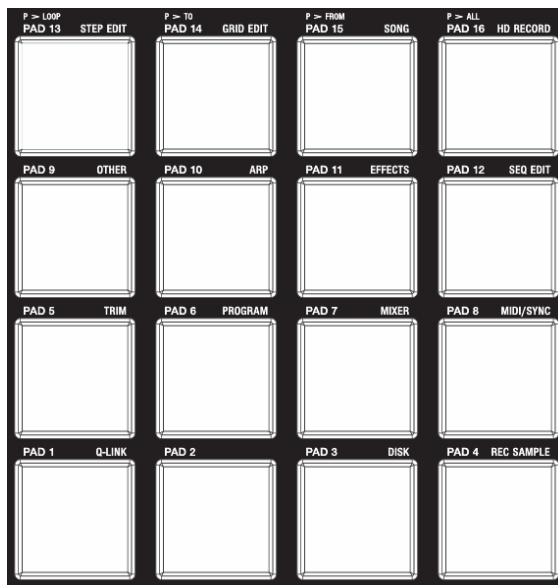
Obwohl die MPC5000 16 Pads besitzt, können Sie durch Umschalten der vier Pad Banks bis zu 64 Samples spielen.

Die LED der gegenwärtig gewählten Pad Bank (von A bis D) geht an. Durch das Drücken der gewünschten [PAD BANK] Taste können Sie Pad Banks umschalten.

■ Full Level Funktion ([FULL LEVEL] Taste)

Mit der Anschlagstärke (Velocity) auf ein Pad lässt sich die Lautstärke eines Sounds steuern. Falls Sie die [FULL LEVEL] Taste drücken, spielt die MPC5000 alle Samples mit der maximalen Lautstärke ab, ohne die Anschlagstärke zu berücksichtigen.

Nach dem Drücken der [FULL LEVEL] Taste leuchtet die dazugehörige LED und die Full Level Funktion wird aktiviert. Zum Ausschalten dieser Funktion, drücken Sie die [FULL LEVEL] Taste noch einmal.



■ 16 Levels Funktion ([16 LEVEL] Taste)

Sie können einen Sound in 16 Parameterabstufungen (Levels), die den 16 Pads zugeordnet sind, spielen.

1. Schlagen Sie das Pad, das Sie mit 16 Levels spielen wollen, an.

2. Drücken Sie die [16 LEVELS] Taste.

Das Assign 16 Levels Fenster wird angezeigt.

Im 'Pad' Feld wird das von Ihnen im Schritt 1 gewählte Pad angezeigt.

3. Definieren Sie im 'Type' Feld den Parametertypen, den Sie in 16 Levels spielen wollen.

Sie können aus den folgenden Parametertypen auswählen;

VELOCITY

Die MPC5000 spielt die Anschlagstärke (Velocity) in 16 Levels ab.

TUNE

Die MPC5000 spielt ein Pad eines Sample Programms in 16 verschiedenen Halbtonschritten durch die Pads ab.

FILTER

Die MPC5000 spielt den Filter Cutoff Wert in 16 Levels.

LAYER

Die MPC5000 spielt den Layer Wert in 16 Levels.

DECAY

Die MPC5000 spielt den Decay Wert in 16 Levels.

ATTACK

Die MPC5000 spielt den Attack Wert in 16 Levels.

Wenn TUNE ausgewählt wurde sehen Sie im 'Original Key Pad' Feld das Pad mit der Original Tonhöhe. In diesem Feld können Sie das Pad, welches die ursprüngliche Tonhöhe vorgibt, definieren.

4. Drücken Sie die [F5] (TurnON) Taste.



Das Fenster schließt sich und die LED der [16 LEVELS] Taste geht an, wodurch ihnen angezeigt wird, dass Sie nun die 16 Levels Funktion verwenden können. Drücken Sie die [16 LEVELS] Taste noch einmal, zum Ausschalten der LED und zur Deaktivierung der 16 Levels Funktion.

Tipp: Wenn Sie im 'Type' Feld die Option VELOCITY auswählen, wird die Velocity des Pad Events in 16 Levels gespielt. Wenn Sie jedoch eine andere Option als VELOCITY gewählt haben, werden die Note Variation Werte in 16 Levels gespielt. Die Note Variation Daten können den Wert eines bestimmten Parameters ändern, wenn Sie das Sample des Pads spielen. Falls Sie zum Beispiel TUNE im 'Type' Feld gewählt haben und ein Pad anschlagen, werden dabei TUNE Note Variation Daten mit dem Pad Event zur Sampler Sektion gesendet. Der TUNE Wert ändert sich entsprechend des Pads, das Sie anschlagen.

Während der Aufnahme einer Sequence werden die Note Variation Daten zusammen mit den Note Events aufgenommen. Sie können deshalb die Sequence genauso, wie Sie sie eingespielt haben, wiedergeben lassen. Der Note Variation Wert wird auch für die Q- Link Fader Funktion verwendet.

Sequence Tracks mit Pads (Track Mute) stummschalten

Während der Wiedergabe können Sie Tracks des Sequencers in Echtzeit mit den Pads stumm schalten (mute) oder die Stummschaltung aufheben. Diese Funktion ist hilfreich, wenn Sie verschiedene Instrumente verschiedenen Tracks zugeordnet haben, so dass Sie einen Song spielen können. Nun ist es durch Anschlagen der Pads möglich, die Tracks der Sequence bei der Wiedergabe ein- und auszuschalten.

1. Drücken Sie die [TRACK MUTE] Taste.
2. Drücken Sie die [F1] (TKMUTE) Taste.

Dadurch wird die Track Mute Seite geöffnet.

Now:001.01.000		Sq:01-First Verse			
Tr 01-16 BANK A	Track 13	Track 14	Track 15	Track 16	
	Bongo	H_Conga	Seq	(unused)	
	Track 09	Track 10	Track 11	Track 12	
	Banle	Top_Eff	Clap	L_Conga	
	Track 05	Track 06	Track 07	Track 08	
	Track05	Low_kick	Str_Seq	Bass	
	Track 01	Track 02	Track 03	Track 04	
	Kick&Rim	Rim	Snare	Hat	
TkMUTE		TkGRP	PdMUTE	PdGRP	
				SOLO	

'Now' Feld

Wie im 'Now' Feld der MAIN Seite zeigt dieses Feld die gegenwärtige Zeitposition der Sequence an.

'Sequence' Feld

Wie das 'Sequence' Feld der MAIN Seite können Sie in diesem Feld eine Sequence wählen.

Track List

Die Track List wird unter den 'Now' und 'Sequence' Feldern dargestellt.

Die Track List zeigt die ersten 8 Zeichen des Track Namens an. Die Tracks werden entsprechend der Position der Pads dargestellt: Track 1 in der unteren linken Ecke und Track 16 in der oberen rechten Ecke. Obwohl nur 16 Pads gleichzeitig angezeigt werden können, können Sie durch Umschalten der Pad Banks auf alle Tracks von 1 bis 64 zugreifen. Ein Track, dessen Track Mute Status auf off steht, wird hervorgehoben.

■ Bedienung

Durch das Anschlagen eines Pads in der Track Mute Seite schalten Sie die Track Mute Einstellung des Tracks um, so dass er entweder stumm geschaltet oder hörbar wird.

■ Solo Funktion

Mit der Solo Funktion lässt sich nur der gewählte Track wiedergeben.

1. Schlagen Sie bei gedrückter [F6] (SOLO) Taste das Pad an, das dem Track, den Sie wiedergeben lassen wollen, zugewiesen ist.

[F6] (SOLO) wird hervorgehoben und die MPC5000 spielt nur den gewählten Track ab, während die anderen Tracks stumm geschaltet werden. Indem Sie weitere Pads anschlagen, aktivieren Sie andere Tracks für die Wiedergabe.

2. Mit [F6] (SOLO) deaktivieren Sie die Solo Funktion.

■ Auswahl der Instant Track Mute Funktion

Die MP5000 besitzt die Möglichkeit, Tracks auf zwei verschiedene Methoden stumm zu schalten. Methode 1 ignoriert die Note On Befehle. Auf diese Weise funktioniert in den vorherigen MPC Modellen die Track Mute Funktion. Diese Methode ermöglicht es, dass Samples und Noten, die gerade wiedergegeben werden, bis zu Ende abgespielt werden. Bei der Verwendung von Loops wird diese Methode empfohlen, wenn Sie möchten, dass ein Loop bis zum Ende abgespielt wird und beim nächsten Sequence Loop stumm geschaltet sein soll.

Die zweite Methode ist die Instant Track Mute Funktion, die MIDI Track Volume Befehle sendet. Diese Methode ist ein neues Feature der MPC5000 und sollte dann eingesetzt werden, wenn ein Track sofort stumm geschaltet werden soll. Der Vorteil dieser Funktion besteht darin, dass zwar der Loop weiter spielt, die Lautstärke jedoch auf Null herunter geregelt wird, wodurch der Loop sofort weiter spielt, wenn der Track Mute Status des Tracks auf OFF gestellt wird. Mit dieser Methode können Sie Stuttering- und Beat Juggling Funktionen zwischen zwei Loops oder andere DJ Techniken anwenden.

Um die Instant Track Mute Funktion zu aktivieren, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie auf der MAIN Seite das 'MUTE' Feld.
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das MUTE EVENTS Fenster wird angezeigt.
3. Gehen Sie in das 'Instant Track Mute' Feld und wählen Sie die gewünschte Option.

ON

Tracks werden sofort durch MIDI Volume Befehle stumm geschaltet.

OFF

Tracks werden, wie bei vorherigen MPCs, durch Ignorieren des Note Off Events, stumm geschaltet.



■ Einstellen der Track Mute Funktion im Solo Modus

Die Solo Funktion schaltet die Track Mute Einstellung zeitweise um. Das Deaktivieren der Solo Funktion setzt die Track Mute Einstellungen für jeden Track auf denselben Status, wie vor der Aktivierung der Solo Funktion, zurück. Sie können jedoch die Solo Funktion ausschalten und dabei die Track Mute Einstellung unverändert lassen. Dadurch lässt sich die Performance mit vielen Tracks starten, worauf ein einfacher Rhythmus folgt, der nach und nach mit weiteren Tracks angereichert wird.

Bedienung

Falls die Solo Funktion aktiviert ist, drücken Sie bei gehaltener [SHIFT] Taste auf [F6] (SOLO).

Die Solo Funktion wird deaktiviert und die Mute Einstellung für den Track, der auf Solo gesetzt wurde, wird ausgeschaltet. Die Einstellung für die anderen Tracks wird eingeschaltet.

■ Aufnahme von Track Mute Events

In der MPC5000 können Sie Track Mute Events aufnehmen. Die Track Mute Aufnahme ist in der Grundeinstellung nicht aktiv. Zum Aktivieren der Track Mute Aufnahme, gehen Sie wie folgt vor:

1. Gehen Sie in der MAIN Seite in das 'MUTE' Feld.
2. Drücken Sie die [WINDOW]Taste.

Die MUTE EVENTS Seite erscheint.

Setzen Sie das 'Record Track Mute Events' Feld auf ON.

Sie werden außerdem bemerken, dass es hier einen Shortcut zur SEQ EDIT Seite gibt. Drücken Sie die [F2] (EDIT) Taste, um auf die SEQ EDIT Seite zu gelangen. Zur weiteren Arbeitserleichterung wird das 'VIEW' Feld im SEQ EDIT automatisch auf TRACK MUTE eingestellt, wenn SEQ EDIT auf diese Weise aufgerufen wird.



Nachdem Sie 'Record Track Mute Events' auf ON eingestellt haben, drücken Sie in der Track Mute Seite die Tasten [PLAY] und [REC] oder [OVERDUB], um die Track Mute Events aufnehmen zu können. Track Mute Events lassen sich ausschließlich in der Track Mute Seite aufnehmen. Die Timing Correct Einstellungen beeinflussen die Aufnahme der Track Mute Events.

■ Ignorieren von Track Mute Events

Um eine Sequence ohne die aufgenommenen oder eingefügten Track Mute Events abspielen zu lassen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Gehen Sie auf der MAIN Seite in das 'MUTE' Feld.
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Die MUTE EVENTS Seite öffnet sich.
3. Setzen Sie das 'Play Track Mute Events' Feld auf OFF.

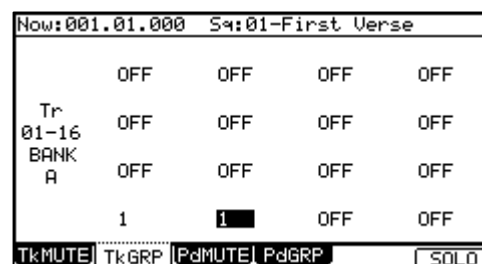
Dadurch werden Sequences wiedergegeben und dabei die Track Mute Events ignoriert. Um die Sequence mit den aufgenommenen Track Mute Events abzuspielen, setzen Sie dieses Feld auf ON.

■ Track Mute Groups

Pads lassen sich so gruppieren, dass durch Anschlagen eines Pads andere Pads der gleichen Gruppe ebenfalls beeinflusst werden. Die TRACK MUTE GROUPS erreichen Sie durch das Drücken der [F2] (TKGRP) Taste in der Track Mute Seite.

Um ein Pad in eine Group aufzunehmen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Schlagen Sie ein Pad an (z.B. PAD A01).
Die Mute Group Auswahl für [PAD01] ist gewählt.



2. Ändern Sie die Auswahl von OFF zu 1.
3. Schlagen Sie ein anderes Pad an (z.B. PAD A02)

Die Mute Group Auswahl für [PAD02] ist gewählt.

4. Ändern Sie die Auswahl von OFF zu 1.
5. Drücken Sie die [F1] (TkMUTE) Taste, um zur TRACK MUTE Seite zurückzukehren.
6. Spielen Sie PAD A01

Wie Sie bemerken, wird das [PAD A02] zusammen mit dem [PAD A01] stumm geschaltet. Sie können bis zu 16 verschiedene Mute Groups erzeugen.

Hinweis: Wenn ein Pad mit gedrückter [SHIFT] Taste angeschlagen wird, ändert sich nur der Track Mute Status des angeschlagenen Pads und die Mute Group Einstellungen werden ignoriert.

Einzelne Samples eines Programms mit den Pads stumm schalten (Pad Mute)

Einzelne Sounds eines Programms eines Tracks lassen sich in Echtzeit mit den Pads stumm schalten. Verwenden Sie diese Funktion, um einen bestimmten Sound stumm zu schalten oder um bestimmte Drum Hits zu isolieren.

1. Drücken Sie die [TRACK MUTE] Taste.
2. Drücken Sie die [F3] (PdMUTE) Taste.

Dadurch öffnet sich die Pad Mute Seite.

'Now' Feld

Wie im 'Now' Feld der MAIN Seite sehen Sie hier die gegenwärtige Zeitposition der Sequence.

'Prg' (Program)' Feld

Hier sehen Sie, welches Programm durch die Pad Mute Funktion bearbeitet wird.

'Trk' Feld

Zeigt die Track Nummer, die gegenwärtig beeinflusst wird, an.

Die 16 'Blöcke' im Display repräsentieren die Pads. Das Pad, dessen Sample Mute auf OFF gestellt wurde, wird hervorgehoben. Im 'Trk' Feld ist es möglich, das selbe Programm für verschiedene Tracks in unterschiedlichen Weisen stumm zu schalten.

Now: 001.01.000		Pgm: DANCE KIT4			
Tr: 1 BANK A	A13	A14	A15	A16	
	DD_Crash	DD_PercF	DD_PercF	DD_R_CBe	
	A9	A10	A11	A12	
	DD_Tom26	DD_Tom27	DD_Tom28	DD_Bomb1	
	A5	A6	A7	A8	
	DD_Snare	DD_Snare	DD_Hat39	DD_Clap7	
	A1	A2	A3	A4	
	DD_Kick2	DD_Kick5	DD_Hat38	DD_Kick2	
TkMUTE		TkGRP	PdMUTE	PdGRP	

■ Bedienung

Schlagen Sie ein Pad an, falls die Pad Mute Seite angezeigt wird, um die Pad Mute Einstellung des gewählten Pads von OFF zu ON umzuschalten, damit der Sound nicht mehr abgespielt wird.

■ Pad Mute Groups

Pads lassen sich zu PAD MUTE GROUPS zusammenfassen, so dass Sie mit einem Pad auch andere Pads derselben Group beeinflussen können. Die PAD MUTE GROUPS erreichen Sie mit der [F4] (PdGRP) Taste, die Sie auf der Track Mute Seite drücken.

Um ein Pad zu einer Group hinzuzufügen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Schlagen Sie ein Pad an (z.B. PAD A01).
Die Mute Group Auswahl für [PAD01] ist gewählt.
2. Ändern Sie die Auswahl von OFF zu 1.
3. Schlagen Sie ein anderes Pad an (z.B. PAD A02)
Die Mute Group Auswahl für [PAD02] ist gewählt.
4. Ändern Sie die Auswahl von OFF zu 1.
5. Drücken Sie die [F1] (PdMUTE) Taste, um zur PAD MUTE Seite zurückzukehren.
6. Spielen Sie PAD A01

Wie Sie bemerken, wird das [PAD A02] zusammen mit dem [PAD A01] stumm geschaltet. Sie können bis zu 16 verschiedene Mute Groups erzeugen.

Now:001.03.551		Pgm:Bass 001			
Tr: 1 BANK A	A13 OFF	A14 OFF	A15 OFF	A16 OFF	
	A9 OFF	A10 OFF	A11 OFF	A12 OFF	
	A5 OFF	A6 OFF	A7 OFF	A8 OFF	
	A1 1	A2 1	A3 OFF	A4 OFF	
TkMUTE TkGRP PdMUTE PdGRP					

Hinweis: Wenn ein Pad mit gedrückter [SHIFT] Taste angeschlagen wird, ändert sich nur der Pad Mute Status des angeschlagenen Pads und die Mute Group Einstellungen werden ignoriert.

Auswahl eines zu spielenden Sequence mit den Pads

Sie können eine Sequence, die als nächstes abgespielt werden soll, mit den Pads auswählen. Gerade für Live Performances, in der die Songstruktur in Echtzeit änderbar sein muss, ist diese Funktion gut einsetzbar. Außerdem lässt sich mit diesem Feature das Zusammenspiel der Sequences bei der Arbeit an einem Song mit mehreren kurzen Sequences gut überprüfen.

Mit der [NEXT SEQ] Taste rufen Sie die Next Sequence Seite auf.

'Now' Feld

Wie im 'Now' Feld der MAIN Seite sehen Sie hier die gegenwärtige Zeitposition der Sequence.

'Sequence' Feld

Hier wählen Sie, wie im 'Sequence' Feld der MAIN Seite eine Sequence aus.

Sequence List

Die Sequence List wird unter den 'Now' und 'Sequence' Feldern dargestellt.

Die Sequence List zeigt die ersten 8 Zeichen des Sequence Namens an. Die Sequences werden entsprechend der Position der Pads dargestellt: Sequence 1 in der unteren linken Ecke und Sequence 16 in der oberen rechten Ecke.

Obwohl nur 16 Pads gleichzeitig angezeigt werden können, können Sie durch Umschalten der Pad Banks auf alle Sequences von 1 bis 64 zugreifen.

Hinweis: Sequence Nummern zwischen 65 und 99 lassen sich nicht mit den Pads auswählen. Zur Auswahl dieser Sequences können Sie das 'Sequence' Feld verwenden.

Now:001.04.758		Sq:01-Sequence 01			
Sq 01-16 BANK A	Sq: 13 Sequence	Sq: 14 Sequence	Sq: 15 Sequence	Sq: 16 Sequence	
	Sq: 09 Sequence	Sq: 10 Sequence	Sq: 11 Sequence	Sq: 12 Sequence	
	Sq: 05 Sequence	Sq: 06 Sequence	Sq: 07 Sequence	Sq: 08 Sequence	
	Sq: 01 Sequence	Sq: 02 Sequence	Sq: 03 Sequence	Sq: 04 Sequence	
07-Sequence 07		[SUDDEN] [HOLD] [CLEAR]			

■ Bedienung

1. Wählen Sie im 'Sequence' Feld die Sequence aus, die Sie zuerst abspielen möchten.
2. Starten Sie die Wiedergabe der Sequence.
3. Wählen Sie danach mit einem Pad eine andere Sequence aus, die danach gespielt werden soll.

Die Nummer und der Name der gewählten Sequence wird unter der Sequence List, wie in der rechten Abbiegung dargestellt, angezeigt. Die MPC5000 schaltet zur nächsten Sequence, nachdem die aktuell gespielte Sequence zu Ende wiedergegeben wurde..

Now: 001.04.758		Sq: 01-Sequence 01			
Sq 01-16 BANK A	Sq: 13 Sequence	Sq: 14 Sequence	Sq: 15 Sequence	Sq: 16 Sequence	
	Sq: 09 Sequence	Sq: 10 Sequence	Sq: 11 Sequence	Sq: 12 Sequence	
	Sq: 05 Sequence	Sq: 06 Sequence	Sq: 07 Sequence	Sq: 08 Sequence	
	Sq: 01 Sequence	Sq: 02 Sequence	Sq: 03 Sequence	Sq: 04 Sequence	
07-Sequence 07		[SUDDEN] [HOLD] [CLEAR]			

Tipp: Sie können die nächste Sequence mit dem Pad auswählen, bevor die gegenwärtige Sequence endet.

Tipp: Falls keine andere Sequence gewählt wurde, fährt die MPC5000 mit der Wiedergabe der gegenwärtigen Sequence fort.

Tipp: Sie können die nächste Sequence, die unter der Sequence List angezeigt wird entfernen, indem Sie die [F6] (CLEAR) Taste drücken.

■ SUDDEN Taste

Im Normalfall schaltet die MPC5000 erst dann zur nächsten Sequence um, nachdem die gegenwärtig abgespielte Sequence bis zum Ende wiedergegeben wurde.

Sie können jedoch zur nächsten Sequence umschalten, bevor die MPC5000 die Wiedergabe der aktuell gespielten Sequence beendet hat. Dazu verwenden Sie die [F4] (SUDDEN) Taste.

Diese Funktion ist dann sinnvoll einsetzbar, wenn bei einer Live Performance ab einem bestimmten Punkt die nächste Phrase abgespielt werden soll.

1. Wählen Sie die nächste Sequence mit den Pads und drücken Sie die [F4] (SUDDEN) Taste.

Sobald Sie diese Taste drücken, schaltet die MPC5000 zur nächsten Sequence um.

Tipp: Wenn Sie die [F4] (SUDDEN) Taste halten und ein Pad anschlagen, schaltet die MPC5000 in dem Moment, in dem Sie das Pad drücken, zur nächsten Sequence um.

■ **HOLD Taste**

Normalerweise schaltet die MPC5000 zur nächsten gewählten Sequence um, nachdem die gegenwärtig gespielte Sequence bis zum Ende wiedergegeben wurde. Wenn Sie die [F5] (HOLD) Taste drücken, gibt die MPC5000 die gegenwärtig gespielte Sequence so lange wieder, bis Sie [F5] (HOLD) noch einmal drücken. Mit dieser Funktion können Sie die Sequences Ihrer Live Performance je nach Publikumsreaktion wechseln.

1. Wählen Sie mit einem Pad die nächste Sequence und drücken Sie die [F5] (HOLD) Taste.

Die Taste wird hervorgehoben und die MPC5000 spielt die gegenwärtige Sequence weiter ab, anstatt zur nächsten Sequence umzuschalten.

Wenn Sie die [F5] (HOLD) Taste noch einmal drücken, wird die Hold Funktion deaktiviert und die MPC5000 schaltet zur nächsten Sequence um, nachdem die Wiedergabe der gegenwärtigen Sequence beendet wurde.

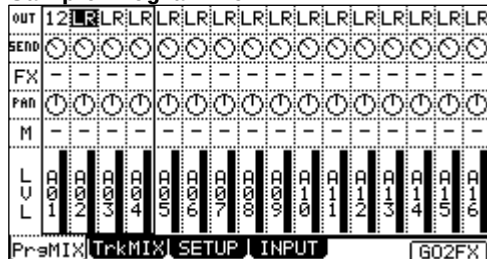
Tipp: Falls Sie bei aktiviert hold Funktion die [F4] (SUDDEN) Taste drücken, schaltet die MPC5000 sofort zur nächsten Sequence um.

Kapitel 10: MIXER Modus

In diesem Abschnitt lernen Sie die Mixer Funktion der MPC5000 kennen. Im MIXER Modus lassen sich verschiedene Einstellungen editieren, während gleichzeitig der Status der Pads grafisch überprüft werden kann. Den Mixer Modus erreichen Sie, indem Sie die [MODE] Taste und danach [PAD 7] (MIXER) drücken.

Je nach gewähltem Programm sieht die Bildschirmanzeige unterschiedlich aus.

Sample Programme



Jedes Pad lässt sich zu einem unterschiedlichen Ausgang oder Effekt routen und kann individuelle Lautstärke- und Panoramaeinstellungen besitzen.

Synth Programme



Da Synth Programme den Pads chromatisch zugewiesen sind, wird jeder Parameter global eingestellt.

Hinweis: Weitere Informationen über den Anschluss externer Effektgeräte oder Mixer und deren Funktionen finden Sie in den Bedienungsanleitungen der betreffenden Geräte.

Programm Mixer

Die MPC5000 besitzt 8 Ausgänge (Assignable Mix Out) sowie den Stereo Summenausgang. Alle Tracks einer Sequence können über diese Ausgänge wiedergegeben werden. Außerdem können in Sample Programmen einzelne Pads zu einem der Einzelausgänge als Mono- oder Stereosignal senden. In diesem Abschnitt widmen wir uns den Ausgangseinstellungen eines bestimmten Pads in einem Sample Programm. Sie erfahren hier, wie einzelne Pads ihre Sounds zu einem externen Gerät, wie einem Effektprozessor, Mixer oder Aufnahmegerät senden können.

Tip: Die Einstellungen jedes Tracks lassen sich detailliert anzeigen, indem Sie den gewünschten Track wählen und [WINDOW] drücken.

■ Zuweisung des Ausganges

1. Drücken Sie im MIXER Modus [F1] (PrgMix).

Die PrgMix Seite wird angezeigt.

Jeder Kanalzug von links nach rechts gesehen steht für ein Pad (von Pad 1 bis 16). Das gegenwärtig gewählte Pad ist hervorgehoben. Die obere Zeile ist das 'OUT' Feld, in dem Sie die Ausgangszuweisungen für die einzelnen Pads vornehmen können.

Hinweis: Verschiedene Pad Banks lassen sich mit der jeweiligen [PAD BANK] Taste auswählen.

2. Schlagen Sie das gewünschte Pad an.
Der Kanalzug des gewählten Pads wird hervorgehoben.
3. Wählen Sie den gewünschten Ausgang im OUT Feld.

Mit den [CURSOR] Tasten können Sie in jedes Feld im MIXER Modus springen und den Ausgang mit dem [DATA] Rad bestimmen. Folgende Optionen stehen Ihnen zur Verfügung:

ST

Das Pad sendet am Stereo Out.

1 / 2

Das Pad sendet ein Stereosignal zum [ASSIGNABLE MIX OUT] 1/2.

3 / 4

Das Pad sendet ein Stereosignal zum [ASSIGNABLE MIX OUT] 3/4.

5 / 6

Das Pad sendet ein Stereosignal zum [ASSIGNABLE MIX OUT] 5/6.

7 / 8

Das Pad sendet ein Stereosignal zum [ASSIGNABLE MIX OUT] 7/8.

1-8

Das Pad sendet ein Signal in MONO zum gewählten [ASSIGNABLE MIX OUT] Ausgang.

Tipp: Sie können die Einstellungen für die Tracks auch mit den Q-LINK Reglern verändern. Weitere Informationen zur Funktionsweise der Q-LINK Regler im MIXER Modus finden Sie im Abschnitt 'Q-LINK Controller im MIXER Modus verwenden' auf Seite 99.

■ Lautstärke und Panorama eines Pads einstellen

1. Drücken Sie die [MODE] Taste und dann das [PAD 7] (MIXER).
2. Drücken Sie die [F1] (PrgMix) Taste zur Auswahl der Pad Mix Seite.

In dieser Bildschirmanzeige wird für jedes Pad von links nach rechts ein Kanalzug dargestellt. Das gegenwärtig ausgewählte Pad wird hervorgehoben. Die untere Balkenanzeige in jedem Kanalzug zeigt die aktuell gewählte Lautstärke Einstellung an. Längere Balken bedeuten eine höhere Lautstärke.

Hinweis: Verschiedene Pad Banks lassen sich mit der jeweiligen [PAD BANK] Taste auswählen.

3. Schlagen Sie das gewünschte Pad an.

Der Kanalzug des gewählten Pads wird hervorgehoben. Verschiedene Pads können gleichzeitig ausgewählt werden, indem Sie diese mit gedrückt gehaltener [SHIFT] Taste anschlagen. Zur Auswahl aller Pads einer PAD BANK halten Sie die [SHIFT] Taste gedrückt, während Sie die jeweilige [PAD BANK] Taste drücken.

Tipp: Falls Sie verschiedene Pads auf einmal gewählt haben und einen Parameter (Level oder Pan) editieren, ändern sich die Parameter jedes Pads in relativer Relation um die Abstimmung der Pads untereinander beizubehalten.

4. Stellen Sie das Panorama mit dem PAN Parameter der PAN Zeile ein.

Die vierte Zeile von oben ('PAN') dient zur Einstellung des Panoramas der einzelnen Pads. Die Position des Markierungsstrichs im grafischen Regler zeigt die Panorama Einstellung des Pads an.

5. Stellen Sie die Lautstärke in der LVL Zeile ein.

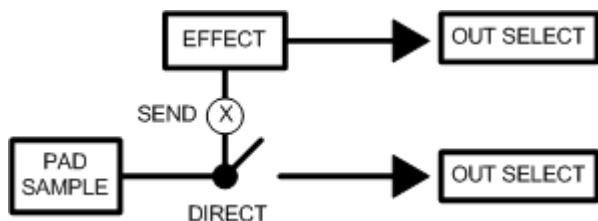
Die untere Zeile ('LVL') dient zur Lautstärke Einstellung der einzelnen Pads. Die Balkenanzeige in jedem Kanalzug zeigt den relativen Pegel jedes Pads an. Mit den [CURSOR] Tasten können Sie in jedes Feld im MIXER Modus wechseln, um die Lautstärke jedes Pads mit dem [DATA] Rad einzustellen.

Tipp: Sie können die Einstellungen für die Tracks auch mit den Q-LINK Reglern verändern. Weitere Informationen zur Funktionsweise der Q-LINK Regler im MIXER Modus finden Sie im Abschnitt 'Q-LINK Controller im MIXER Modus verwenden' auf Seite 99.

■ Effekte zu einem Pad zuweisen

In der MPC5000 können Sie Programmen oder bestimmte Pads von Sample Programmen zu jedem der vier (4) internen Effektwege zuweisen. Dazu stellen Sie das Routing eines Pads in der FX Zeile ein. In diesem Abschnitt erklären wir, wie ein Pad zu den FX Wegen geroutet wird.

Tipp: Die nachfolgende Abbildung zeigt den Sigalfluß des Sample Sounds zum Stereo Out durch die Effekt Sektion.



Hinweis: Jeder FX Weg kann zu einem separaten Ausgang geführt werden, wodurch das „trockene“ Originalsignal und das Effektsignal unabhängig voneinander geroutet werden können. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 181.

1. Drücken Sie im MIXER Modus [F1] (PrgMix).

Die PrgMix Seite wird angezeigt. Die Kanäle der Pad 1 bis 16 werden angezeigt und das gegenwärtig gewählte Pad wird hervorgehoben.

Hinweis: Verschiedene Pad Banks lassen sich mit der jeweiligen [PAD BANK] Taste auswählen.

2. Schlagen Sie das gewünschte Pad an.

Der Kanalzug des gewählten Pads wird hervorgehoben.

3. Wählen Sie, welchen FX Weg das Pad verwenden wollen.

Zur Bearbeitung dieses Wertes bewegen Sie einfach den Cursor in die FX Zeile und stellen Sie mit dem [DATA] Rad den FX Weg ein.

OF

Es wird kein FX Weg verwendet.

1 bis 4

Der gewählte Effekt Weg (1-4) wird verwendet. Der Sound des Tracks wird zur gewählten Effekt Sektion übertragen.

4. Justieren Sie den SEND Pegel durch Auswahl des Reglers in der SEND Zeile mit dem [DATA] Rad.

Die Anzeige der SEND Zeile gibt die Send Lautstärke durch einen grafisch dargestellten Regler wieder. Wenn Sie den Pegel erhöhen, wird dadurch ein größerer Anteil des Signals im gewählten Track zum FX Weg gesendet.

Hinweis: Der SEND Regler der SEND Zeile wird deaktiviert, falls der DIRECT OUT des gewählten FX Weges deaktiviert wurde. Weitere Informationen zum DIRECT OUT finden Sie auf Seite 166.

■ Pads stumm schalten

Einzelne Pads können stumm geschaltet werden. Dazu gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie im MIXER Modus auf [F1] (PrgMix).

Die PrgMix Seite wird angezeigt.

Die PrgMix Seite wird angezeigt. Die Kanäle der Pad 1 bis 16 werden angezeigt und das gegenwärtig gewählte Pad wird hervorgehoben.

Hinweis: Verschiedene Pad Banks lassen sich mit der jeweiligen [PAD BANK] Taste auswählen.

2. Schlagen Sie das gewünschte Pad an.

Der Kanalzug der gewählten Pads wird nun markiert.

3. Ändern Sie in der MUTE Zeile (mit 'M' benannt) mit dem [DATA] Rad die Einstellung. Folgende Optionen stehen zur Verfügung.

-

Pad wird normal gespielt

M

Pad wird stumm geschaltet

Ansicht der Programm Information

Jeder Programm Track kann ausgewählt und detaillierte Informationen dazu abgerufen werden.

Zur Ansicht der Details eines Tracks wählen Sie den gewünschten Track und drücken die [WINDOW] Taste.

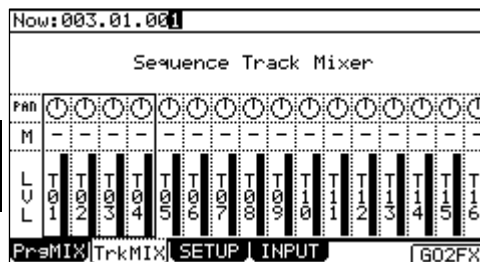
Parameter, wie Volume, Pan und Outputs lassen sich hier individuell und mit größter Präzision editieren.



Track Mixer

Im TRACK MIXER Tab können Sie die Lautstärke eines gesamten Tracks, zusammen mit anderen Tracks einstellen. Unter dem TRACK MIXER Tab ist es möglich, die Lautstärke aller 64 Sequence Tracks gleichzeitig zu bestimmen.

Hinweis: Im Track Mixer werden die Pads zur Auswahl der dazugehörigen Tracks verwendet. In diesem Modus senden die Pads keine internen oder MIDI Note Befehle.



■ Lautstärke und Panorama eines Tracks einstellen

1. Drücken Sie die [MODE] Taste und danach auf [PAD 7] (MIXER).
2. Drücken Sie die [F2] (TrkMix) zur Auswahl der Track Mix Seite.

In diesem Fenster werden die Tracks 1 bis 16 von links nach rechts durch grafische Kanalzüge dargestellt. Der gerade gewählte Track wird hervorgehoben. Die Balkenanzeige im unteren Bereich des Kanalzuges zeigt die Lautstärke an. Längere Balken bedeuten eine höhere Lautstärke.

Hinweis: Die Tracks 17-64 lassen sich durch Drücken der dazugehörigen [PAD BANK] Tasten anwählen.

3. Schlagen Sie das Pad an, das dem gewünschten Track zugeordnet ist.

Der Kanalzug des gewählten Tracks wird hervorgehoben. Verschiedene Tracks können Sie mit den Pads gleichzeitig auswählen, indem Sie diese mit gedrückt gehaltener [SHIFT] Taste anschlagen. Zur Auswahl aller Pads einer PAD BANK halten Sie die [SHIFT] Taste gedrückt, während Sie die jeweilige [PAD BANK] Taste drücken.

Tipp: Falls Sie verschiedene Tracks auf einmal gewählt haben und einen Parameter (Level oder Pan) editieren, ändern sich die Parameter jedes Tracks in relativer Relation um die Abstimmung der Tracks untereinander beizubehalten.

4. Stellen Sie den Lautstärkewert in der LVL Zeile ein.

Die untere Zeile ('LVL') dient zur Lautstärke Einstellung der einzelnen Tracks. Die Balkenanzeige in jedem Kanalzug zeigt den relativen Pegel jedes Tracks an. Mit den [CURSOR] Tasten können Sie in jedes Feld im MIXER Modus wechseln, um die Lautstärke jedes Tracks mit dem [DATA] Rad einzustellen.

Tipp: Sie können die Einstellungen für die Tracks auch mit den Q-LINK Reglern verändern. Weitere Informationen zur Funktionsweise der Q-LINK Regler im MIXER Modus finden Sie im Abschnitt 'Q-LINK Controller im MIXER Modus verwenden' auf Seite 99.

5. Stellen Sie das Panorama in der PAN Zeile ein.

Die Reglerreihe über der Track Lautstärke ist mit 'PAN' beschriftet. Hier lässt sich die Panorama Position eines Tracks festlegen. Die Reglerstellung in jedem Kanalzug markiert die relative Panorama Einstellung jedes Tracks. Mit den [CURSOR] Tasten können Sie in jedes Feld im MIXER Modus wechseln, um das Panorama jedes Tracks mit dem [DATA] Rad einzustellen.

Tipp: Sie können die Einstellungen für die Tracks auch mit den Q-LINK Reglern verändern. Weitere Informationen zur Funktionsweise der Q-LINK Regler im MIXER Modus finden Sie im Abschnitt 'Q-LINK Controller im MIXER Modus verwenden' auf Seite 99.

■ Stumm schalten eines Tracks

Jeder Track lässt sich im MIXER Modus stumm schalten. Dazu gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie im MIXER Modus auf [F2] (TrkMix).

Die TrkMix Seite wird angezeigt.

In diesem Fenster werden die Tracks 1 bis 16 von links nach rechts durch grafische Kanalzüge dargestellt. Der gerade gewählte Track wird hervorgehoben. Die mittlere Reihe ist das 'OUT' Feld, in dem Sie die Zuweisung eines Tracks zu einem bestimmten Ausgang definieren können.

Hinweis: Die Tracks 17-64 lassen sich durch Drücken der dazugehörigen [PAD BANK] Tasten anwählen.

2. Schlagen Sie das Pad an, das dem gewünschten Track zugeordnet ist.
Der Kanalzug des gewählten Tracks wird nun hervorgehoben.
3. Wählen Sie mit dem [DATA] Rad in der MUTE Reihe (als 'M' angezeigt) eine der folgenden Optionen aus.

-
Der Track wird ganz normal abgespielt

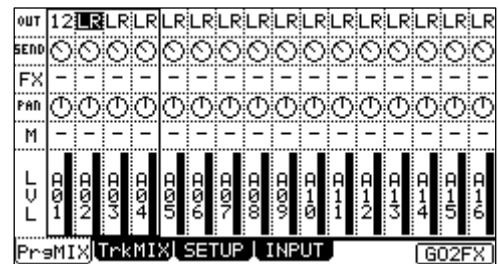
M

Der Track ist stumm geschaltet

■ Q-LINK Controller im Mixer Modus verwenden

Neben dem [DATA] Rad können innerhalb des MIXER Modus auch die Q-LINK Controller zur Werteänderung verwendet werden. Tracks lassen sich dabei in Vierergruppen editieren. Welche der Tracks gerade zur Editierung ausgewählt sind, wird durch das gegenwärtig gewählte Pad bestimmt:

- Pad 1-4 ausgewählt: QLINKS steuern Tracks 1-4
 Pad 5-8 ausgewählt: QLINKS steuern Tracks 5-8
 Pad 9-12 ausgewählt: QLINKS steuern Tracks 9-12
 Pad 13-16 ausgewählt: QLINKS steuern Tracks 13-16



innerhalb des MIXER Modus besitzen die Q-LINK Controller die nun folgenden Funktionen:

Q-LINK Q9-12 AFTER TASTEN

Diese Tasten sind mit der OUT Einstellung der OUT Reihe verknüpft. Durch das wiederholte Drücken dieser Taste schalten Sie durch die verschiedenen OUT Optionen des gewählten Kanalzugs.

Q-LINK Q9-12 REGLER

Diese Regler sind den FX SEND Einstellungen der SEND Reihe zugeordnet.

Q-LINK Q5-8 AFTER TASTEN

Diese Tasten steuern die FX Einstellungen der FX Reihe. Durch das wiederholte Drücken dieser Taste schalten Sie durch die verschiedenen FX Optionen des gewählten Kanalzugs.

Q-LINK Q5-8 REGLER

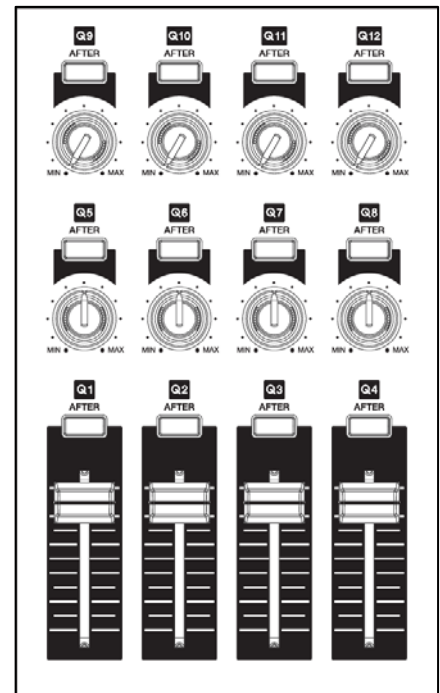
Dieser Regler definiert die PAN Einstellungen der PAN Reihe.

Q-LINK Q1-4 AFTER TASTEN

Diese Tasten stellen die MUTE Einstellungen der MUTE Reihe ein. Indem Sie diese Taste wiederholt drücken, schalten Sie die MUTE Funktion ein oder aus. Indem Sie beim Drücken einer dieser Tasten gleichzeitig [SHIFT] halten, wird der gewählte Track solo wiedergegeben.

Q-LINK Q1-4 FADER

Die Fader werden zur Einstellung der Lautstärke (LEVEL) in der LVL Reihe verwendet.



Ansicht der Track Details

Die Details eines Tracks können angezeigt und editiert werden.

Zur Ansicht der Track Details wählen Sie den gewünschten Track aus und drücken die [WINDOW] Taste.

Die Funktionen Volume, Pan und Mute lassen sich hier individuell und sehr genau einstellen.



Mixer Automation

Die MPC5000 kann Daten, wie Lautstärkeänderungen und Panoramabewegungen aufnehmen, damit sie während der Wiedergabe einer Sequence automatisiert abgespielt werden.

1. Drücken Sie im MIXER Modus die [F3] (SETUP) Taste.
Die SETUP Seite wird angezeigt.
2. Wählen Sie im 'Record mix changes:' Feld mit dem [DATA] Rad die Einstellung YES.

Falls Sie in diesem Feld die Einstellung YES wählen und während der Sequence Aufnahme LEVEL, SEND, MUTE oder PAN auf der PrgMix Seite ändern, werden die Änderungen in der Sequence aufgenommen. Track Mix Level werden auch aufgezeichnet. Beim Abspielen der Sequence hören Sie die Änderungen, die Sie während der Aufnahme vorgenommen haben. Die Mixing Daten, die in der Sequence aufgenommen wurden, werden über STEP EDIT Seite zugänglich. Hier lassen sie sich, wie andere MIDI Events, editieren.



Hinweis: Das Level Event teilt sich das Event mit dem Q-LINK Level Event.

■ Shortcut zwischen MIXER und EFFECTS Modus.

Im MIXER Modus können Sie einfach zum EFFECTS Modus hinüberschalten, indem Sie [F6] (GO2FX) drücken.

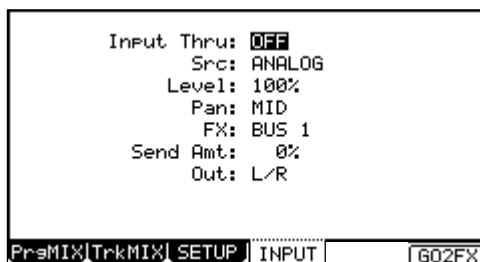
Im EFFECTS Modus können Sie mit der [F5] (GO2MIX) Taste schnell zum MIXER Modus schalten.

Tipp: Verwenden Sie diese Funktion, wenn Sie den richtigen Effekt für ein bestimmtes Sample suchen.

Input Thru Funktion

Die MPC5000 kann ein Signal, welches über den RECORD IN oder den S/PDIF IN empfangen wird, mit der Wiedergabe der MPC5000 mixen.

Außerdem können Sie das Signal des Input Thru zu einem der vier Effekt Wege routen und Sie haben die Möglichkeit, Lautstärke, Panorama, Effekt Send, usw. des eingehenden Signals mit den Q-LINK Controllern zu bearbeiten.



■ Effekte auf ein eingehendes Signal legen

Hinweis: Bei diesem Beispiel sollten zunächst die Effekte ausgewählt werden. Falls Sie noch keinen Effekt ausgewählt haben oder nicht wissen, wie das geht, lesen Sie das Kapitel 'Effee' auf Seite 165.

1. Drücken Sie die [INPUT THRU] Taste.
Die INPUT Seite wird angezeigt.
Sie erreichen diese Seite auch mit der [F4] (INPUT) Taste im MIXER Modus.
2. Stellen Sie das 'Input thru' Feld auf ON.
3. Stellen Sie das 'Src' Feld auf ANALOG
Sie können hier auch dann DIGITAL wählen, wenn Sie eine digitale S/PDIF Soundquelle anschließen.

4. Definieren Sie im 'Level' Feld die Lautstärke des Eingangssignals.
Falls Sie ANALOG im 'Source' Feld gewählt haben, stellen Sie die [REC GAIN] Lautstärke unter Zuhilfenahme der Aussteuerungsanzeigen im RECORD Modus vorher ein. Bei der Auswahl DIGITAL im 'Source' Feld kann [REC GAIN] Volume nicht verwendet werden.
5. Stellen Sie den 'Pan' Wert ein.
6. Wählen Sie im 'FX' Feld einen der vier Effekt Wege aus.
Achten Sie darauf, dass der gewählte Effekt Weg vorher auch Effekte zugewiesen bekam.
7. Definieren Sie im 'Send Amt' Feld den gewünschten Send Pegel.
Hiermit bestimmen Sie, wie hoch der Signalpegel ist, der vom Input Thru zum Effekt Weg gesendet wird. Für starke Effektsignale wählen Sie einen hohen Pegel.

Hinweis: Falls der gewählte Effekt Weg die 'Direct Out' Einstellung OFF besitzt, ist dieser Parameter nicht verfügbar

8. Setzen Sie das 'Out' Feld auf 'L/R'
Sie können die Input Thru Quelle auch als Stereo- oder Monosignal zu einem der 8 Einzelausgängen führen.

Kapitel 11: Sampling

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie von einem analogen Gerät (Analogausgang eines CD Planers, Mikrofon, usw...) ein Sample aufnehmen, welches Sie später durch Anschlagen eines Pads abspielen können.

Aufnahme vorbereiten

1. Schließen Sie das externe Gerät am rückseitigen [RECORD IN] der MPC5000 an.

Die MPC5000 besitzt einen 6,3 mm Klinke/XLR Combo Anschluss, sowie analoge Chinch- und Digitaleingänge. Alle diese Anschlüsse können Sie zur Aufnahme verwenden.

Hinweis: Achten Sie darauf, dass die [LINE/MIC] und [LINE/PHONO] Schalter in der richtigen Position stehen. Eine falsche Schalterstellung kann leicht zu Verzerrungen im Aufnahmesignal führen.

2. Drücken Sie die [MODE] Taste und danach auf [PAD 4] (REC SAMPLE).

Wenn Sie die [MODE] Taste drücken, blinkt die LED der Taste. Mit dem [PAD 4] öffnen Sie die SAMPLE Seite, auf der Sie die Einstellungen für die Aufnahme vornehmen können.

3. Gehen Sie in das 'Input' Feld und wählen Sie die Quelle für die Aufnahme aus. Wählen Sie für unser Beispiel die Einstellung ANALOG aus.

Die folgenden Einstellungen stehen zur Verfügung:

ANALOG

Die MPC5000 nimmt das Eingangssignal vom rückseitigen RECORD IN auf.

PHONO

Die MPC5000 nimmt über die PHONO Eingänge auf. Verwenden Sie diesen Eingang für Geräte, die Chinch (RCA) Anschlüsse besitzen.

DIGITAL

Die MPC5000 nimmt das Eingangssignal vom rückseitigen DIGITAL IN Eingang auf.

MAIN OUT

Die MPC5000 nimmt das Signal auf, das am [STEREO OUT] Ausgang anliegt.

OUT 1-2, 3-4, 5-6, 7-8

Die MPC5000 nimmt das Signal vom gewählten [ASSIGNABLE MIX OUT] Ausgang auf.

INT CD

Die MPC5000 nimmt das Signal einer Audio CD im internen CD Laufwerk auf. (Diese Auswahl steht nur bei installiertem CD Laufwerk (optional) zur Verfügung.)

4. Wählen Sie im 'Mode' Feld entweder 'STEREO' oder 'MONO'.

STEREO

Die MPC5000 nimmt die linken und rechten Kanäle als Stereo Sample auf.

MONO L

Die MPC5000 nimmt nur den linken Kanal als Mono Sample auf.

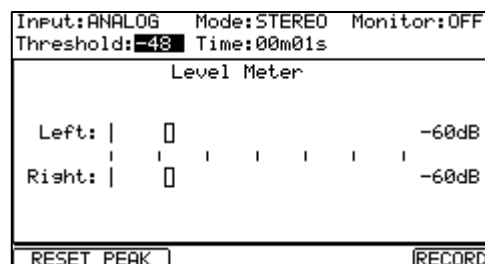
MONO R

Die MPC5000 nimmt nur den rechten Kanal als Mono Sample auf.

5. Starten Sie die Signalquelle. Überprüfen Sie die Aussteuerungsanzeigen im Display und stellen Sie die Aufnahmelautstärke mit dem [REC GAIN] Regler ein.

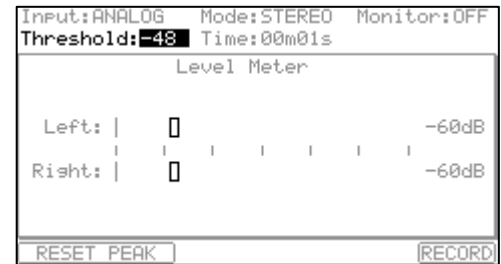
Hinweis: Wenn Sie im 'Input' Feld DIGITAL, MAIN OUT einen der Einzelausgänge oder CD gewählt haben, können die Aufnahmelautstärke nicht einstellen.

Die Aussteuerungsanzeigen bewegen sich gemäß der Eingangslautstärke. Schlagen die Anzeigen zu weit nach rechts aus, übersteuert der Sound, was zu Verzerrungen führt. Ist die Aufnahmelautstärke zu niedrig, werden Sie später im Sample ein starkes Rauschen hören. Steuern Sie das Eingangssignal so hoch wie möglich aus, ohne dass das Signal an die rechte Seite (Clip) stößt.



6. Definieren Sie im 'Threshold' Feld einen Schwellwert für den Start der Aufnahme.

Wenn sich die MPC5000 in Aufnahmebereitschaft befindet, startet die Aufnahme, sobald die Lautstärke eines Eingangssignals einen bestimmten Schwellwertpegel (Threshold) überschreitet. Falls Sie den Threshold zu hoch einstellen, könnte die MPC5000 nicht mit der Aufnahme beginnen, wenn die Eingangsquelle abgespielt wird oder der Beginn des Signals nicht mit aufgenommen wird. Wird im Gegensatz dazu der Threshold zu niedrig angesetzt, könnte die Aufnahme an der MPC5000 starten, bevor ein Eingangssignal an der MPC5000 anliegt. Stellen Sie den richtigen Pegel deshalb mit Hilfe der Aussteuerungsanzeigen ein. Der Threshold Pegel wird, wie in der rechten Abbildung gezeigt, dargestellt.



7. Definieren Sie im 'Time' Feld die Dauer der Aufnahme.

Die Aufnahme eines Samples in der MPC5000 dauert entsprechend der Dauer, die Sie in diesem Feld bestimmen. Wir empfehlen Ihnen, die Aufnahmezeit etwas länger als nötig einzustellen. Sie können Aufnahmen auch manuell abbrechen.

■ Aufnahme starten

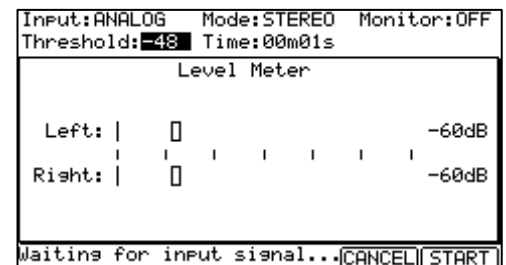
1. Drücken Sie die [F6] (RECORD) Taste.

Die MPC5000 wechselt in die Aufnahmebereitschaft. Der untere Bereich im Display ändert sich (siehe rechte Abbildung).

Ihnen wird angezeigt, dass die MPC5000 auf ein Eingangssignal wartet. Die Aufnahme beginnt, sobald die Lautstärke des Eingangssignals den Schwellwert Pegel überschreitet.

Mit der [F5] (CANCEL) Taste beenden Sie die Aufnahmebereitschaft und setzen die MPC5000 zurück.

Mit der [F6] (START) Taste beginnen Sie die Aufnahme manuell, auch dann, wenn die Lautstärke des Eingangssignals nicht den Schwellwert Pegel übersteigt.



Hinweis: Falls Sie [F6] (RECORD) drücken, wenn das Signal der externen Quelle höher als der Threshold ist, startet die MPC5000 beim Drücken der [F6] (RECORD) Taste mit der Aufnahme.

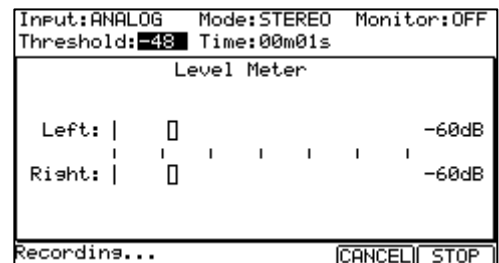
2. Spielen Sie die externe Signalquelle ab.

Die MPC5000 beginnt mit der Aufnahme automatisch, sobald die Lautstärke des Eingangssignals den gewählten Threshold Pegel übersteigt. Während der Aufnahme ändert sich der untere Displaybereich, wie hier rechts dargestellt.

Die MPC5000 stoppt automatisch die Wiedergabe entsprechend der Einstellung des 'Time' Feldes.

Um die Aufnahme vorzeitig manuell zu beenden, drücken Sie die [F6] (STOP) Taste. Zum Abbruch der Aufnahme verwenden Sie die [F5] (CANCEL) Taste.

Nach dem Ende der Aufnahme wird in der MPC5000 das Keep or Retry Fenster angezeigt:



3. Überprüfen Sie das aufgenommene Sample mit der [F4] (PLAY) Taste.

Wenn Sie die [F4] (PLAY) Taste gedrückt halten, wird das aufgenommene Sample so lange abgespielt, wie Sie die Taste wieder los lassen.

Sollte Ihnen das aufgenommene Sample nicht gefallen, können Sie mit der [F2] (RETRY) Taste die Aufnahme löschen und zurück zur SAMPLE Seite gehen. Sollten Sie das aufgenommene Sample behalten wollen, gehen Sie zum nächsten Schritt.

4. Gehen Sie mit dem Cursor in das 'New name' Feld und geben Sie dem Sample einen Namen.

Im 'New name' Feld erhält das aufgenommene Sample automatisch einen Namen. Sie können jedoch das 'New name' Feld mit dem Cursor anwählen und den Namen, falls notwendig, ändern. Weitere Informationen zur Eingabe von Namen finden Sie im Abschnitt 'Namen eingeben' auf Seite 22.

5. Gehen Sie mit dem Cursor in das 'Assign to Pad' Feld und wählen Sie ein Pad aus, mit dem Sie das Sample spielen möchten.

Sie können das Pad direkt durch Anschlagen auswählen, wenn sich der Cursor im 'Assign to Pad' Feld befindet. Falls Sie das Sample zwar im Speicher der MPC5000 behalten wollen und noch kein Pad zuweisen möchten, wählen Sie mit dem [DATA] Rad die Einstellung OFF.



6. Drücken Sie die [F5] (KEEP) Taste.

Damit schließen Sie das Keep or Retry Fenster und kehren zur SAMPLE Seite zurück.

Hinweis: Um ein aufgenommenes Sample behalten zu können, müssen Sie es auf einer Speicherkarte oder auf der internen Festplatte speichern. Weitere Informationen zum Speichern erhalten Sie im Abschnitt 'Speichern und Laden (DISK Modus)' auf Seite 185. Sollten Sie das aufgenommen Sample nicht speichern, geht es beim Ausschalten der MPC5000 verloren

Sampling - Detailinformationen

In diesem Abschnitt lernen Sie weitere Funktionen zur Aufnahme eines Samples kennen, die wir bislang noch nicht erklärt haben.

Aufnahme eines digitalen Audiosignals

Hier erfahren Sie, wie Sie ein Digitalsignal aufnehmen können.

Hinweis: Sie können nur von Geräten aufnehmen, deren Sample Raten auf 44.1 kHz (z.B. CD Player) oder 48 kHz (z.B. DAT) eingestellt sind. Die MPC5000 unterstützt keine anderen Sampling Formate.

■ Aufnahme vorbereiten

1. Verbinden Sie das externe Gerät mit dem DIGITAL IN, den Sie auf der Rückseite der MPC5000 finden.
2. Drücken Sie die [MODE] Taste und danach auf [PAD 4] (REC SAMPLE), um zur SAMPLE Seite zu gelangen.
3. Wählen Sie im 'Input' Feld die Option DIGITAL.
4. Gehen Sie in das 'Mode' Feld und wählen Sie STEREO oder MONO aus.
5. Starten Sie die Wiedergabe der Klangquelle. Überprüfen Sie das Signal mit den Aussteuerungsanzeigen im Display.

Hinweis: Bei Digitalaufnahmen können Sie die Aufnahmelautstärke nicht regeln.

6. Definieren Sie im 'Threshold' Feld den Schwellwertpegel für das Auslösen der Aufnahme.
7. Stellen Sie im 'Time' Feld die Aufnahmezeit ein.

Die nächsten Schritte sind identisch mit denen, die wir im Abschnitt 'Aufnahme starten' auf Seite 104 beschrieben haben.

Aufnahme des MAIN OUT Ausgangs

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie das Signal, das am STEREO OUT der MPC5000 ausgegeben wird, aufnehmen. Mit dieser Funktion ist es möglich, ein bereits aufgenommenes Sample mit Effekten zu bearbeiten und zu resampeln, oder eine Sequence der MPC als ein Sample aufzunehmen.

■ Aufnahme vorbereiten

1. Bereiten Sie das System so vor, dass Sie den gewünschten Sound mit den Pads triggern oder die gewünschte Sequence abspielen können.

Der Sound, den die MPC5000 aufnimmt, ist exakt der, den Sie am [STEREO OUT] hören können. Bevor Sie in den SAMPLE Modus wechseln, stellen Sie das Programm und die Sequence so ein, dass der gewünschte Sound über den [STEREO OUT] wiedergegeben wird.
2. Drücken Sie die [MODE] Taste und danach [PAD 4] (REC SAMPLE), um zur SAMPLE Seite zu gelangen.
3. Wählen Sie im 'Input' Feld die Option DIGITAL.
4. Gehen Sie in das 'Mode' Feld und wählen Sie STEREO oder MONO aus.
5. Starten Sie die Wiedergabe der Klangquelle. Überprüfen Sie das Signal mit den Aussteuerungsanzeigen im Display.

Hinweis: Bei der MAIN OUT Option wird der Pegel der Aufnahme durch die Master Level Einstellung des OTHER Modus definiert. Die Grundeinstellung des Master Levels ist -12dB, damit der Sound bei der gleichzeitigen Wiedergabe vieler Samples nicht verzerrt. Wenn Sie nur ein Sample mit dieser Einstellung über den MAIN OUT aufnehmen, ist die aufgenommene Lautstärke des Samples niedriger als die Originallautstärke des Samples. Stellen Sie in diesem Fall den Master Level auf 0dB, damit das aufgenommene Sample dieselbe Lautstärke, wie das Original, aufweist.

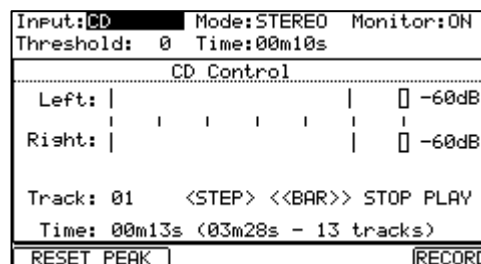
Die nächsten Schritte sind identisch mit denen, die wir im Abschnitt 'Aufnahme starten' auf Seite 104 beschrieben haben.

Aufnahme des Sounds vom internen CD-Laufwerk

In diesem Abschnitt erklären wir Ihnen, wie Sie den Sound einer CD vom internen CD Laufwerk direkt in der MPC5000 aufnehmen können. Wenn das optionale CD Laufwerk installiert ist.

■ Aufnahme vorbereiten

1. Legen Sie die Audio CD, von der Sie aufnehmen möchten, in das interne CD Laufwerk ein.
2. Drücken Sie die [MODE] Taste und [PAD 4] (REC SAMPLE), um die SAMPLE Seite anzeigen zu lassen
3. Wählen Sie im 'Input' Feld die Option CD.
Die CD CONTROL Seite anstatt der LEVEL METER Seite wird angezeigt.
4. Stellen Sie im 'Mode' Feld entweder STEREO oder MONO ein.
5. Stellen Sie im 'Time' Feld die Aufnahmezeit ein.



Verwendung der CD CONTROL Seite

Track

Zeigt die gewählte Track Nummer der Audio CD an.

Time

Zeigt die Spielzeit des Tracks.

[PLAY START]

Diese Taste beginnt die Wiedergabe der Audio CD vom Anfang des Tracks an

[PLAY]

Diese Taste startet die Wiedergabe der Audio CD an der gegenwärtigen Zeitposition.

[STEP]

Mit diesen Tasten „spulen“ Sie die Audio CD vor oder zurück.

[BAR]

Diese Taste wählt den Track auf der Audio CD.

[STOP]

Diese Taste beendet die Wiedergabe der Audio CD.

6. Wählen Sie den aufzunehmenden Track mit den [BAR] Tasten aus und drücken Sie die [PLAY] Taste.
7. Drücken Sie die [F6] (RECORD) Taste.

Die MPC5000 beginnt mit der Aufnahme von der Audio CD. Die nächsten Schritte sind identisch mit denen, die wir im Abschnitt 'Aufnahme starten' auf Seite 104 beschrieben haben.

Hinweis: Bei der Aufnahme von CD können Sie die Aufnahmelautstärke nicht verändern. Außerdem kann die Aufnahme nicht durch das Überschreiten eines Schwellwerts gestartet werden. Sie müssen die Aufnahme mit der [F6] (RECORD) Taste beginnen.

Hinweis: Auf der LOAD Seite können Sie einen Track von einer Audio CD in den internen Speicher laden. Weitere Informationen erhalten Sie im Abschnitt 'Speichern und Laden (DISK Modus)' auf Seite 185.

Andere Funktionen

■ Monitoring Funktionen

Im 'Monitor' Feld der SAMPLE Seite können Sie festlegen, ob Sie im SAMPLE Modus das Eingangssignal, welches am STEREO OUT ausgegeben wird, hören wollen oder nicht.

ON

Sie können das Eingangssignal abhören. Verwenden Sie diese Option, wenn Sie Sounds direkt von dem CD Player aufnehmen.

OFF

Sie können das Eingangssignal nicht abhören. Falls Sie das Signal der MPC5000 beispielsweise über einen Mixer ausgeben, werden sowohl der Originalsound als auch der abgehörte Sound zusammen zum Mixer gesendet. Um dies zu vermeiden, stellen Sie die Funktion auf OFF.

■ Peak Hold / Reset Peak Funktion

Die Aussteuerungsanzeigen der SAMPLE Seite verfügen über eine Peak Hold Funktion, die für die Aussteuerung des Signalpegels während der Aufnahme verwendet werden kann. Normalerweise ändert sich die Aussteuerungsanzeige gemäß des Eingangssignalpegels in Echtzeit. Mit dem Peak Hold Feature wird der Maximalpegel angezeigt auch dann, wenn der Pegel abfällt.

Zum Zurücksetzen der Peak Hold Anzeige drücken Sie die [F1] oder [F2] (RESET PEAK) Taste der SAMPLE Seite.

■ RECORD INFORMATION Fenster

Wichtige Informationen zu Ihren Aufnahmen können Sie über das RECORD INFORMATION Fenster im REC SAMPLE Modus anrufen. Das RECORD INFORMATION Fenster erreichen Sie, wenn Sie im REC SAMPLE Modus die [WINDOW] Taste drücken.

Die folgenden Informationen und Parameters können Sie hier finden.

Pure Record Time

Um bei der Aufnahme Clicks oder Pops zu vermeiden, kann die MPC5000 den Beginn der Aufnahme im Cache zu puffern. Wenn die Aufnahme startet, wird der Cache an den Beginn des Samples gesetzt.

Wenn Sie beispielsweise von CD aufnehmen und Sie die (F6) [RECORD] Taste eine Aufnahme von 3 Minuten starten, ist das Sample nur 2:59 lang. Dieser Parameter ermöglicht es, bis zu eine Sekunde der Aufnahmezeit im Cache zu puffern. Mit dieser Option ist es "On the Fly" sampeln und sicherstellen, dass, zum Beispiel, eine Bass Drum nicht am Anfang abgeschnitten wird, wenn Sie Live sampeln..

Largest recording (time)

Hier sehen Sie die mögliche Dauer, über die ein Sample aufgenommen werden könnte. Diese Option ist dann nützlich, wenn Sie die 192 MB Speichererweiterung installiert haben. Die EXM-E3 Expansion fügt weitere 128 MB Sample Speicher hinzu, wodurch Sie in Kombination mit dem internen Sample RAM insgesamt 192 MB zur Verfügung haben. Dadurch können Sie ein bis zu 128 MB großes Sample aufnehmen, was einer Mono Sampling Zeit von 24 Minuten entspricht.

Total free memory (time)

Dieses Feld zeigt an, wie viel Aufnahmezeit noch im RAM frei ist. Hier sehen Sie auch, wie viel RAM in Ihrem gerät installiert ist.



Direct Recording Funktion

Die Direct Recording Funktion ermöglicht die Aufnahme einer Live Performance bei der Sequence Wiedergabe.

■ Aufnahme vorbereiten

1. Schließen Sie das externe Gerät am rückseitigen [RECORD IN] der MPC5000 an.
2. Drücken Sie die [MODE] Taste und danach auf [PAD 4] (REC SAMPLE).
3. Gehen Sie in das 'Input' Feld und wählen Sie die Quelle für die Aufnahme aus. Wählen Sie für unser Beispiel die Einstellung ANALOG aus.

Die folgenden Einstellungen stehen zur Verfügung:

ANALOG

Die MPC5000 nimmt das Eingangssignal vom rückseitigen RECORD IN auf.

DIGITAL

Die MPC5000 nimmt das Eingangssignal vom rückseitigen DIGITAL IN Eingang auf.

Im Direct Recording sind die Optionen MAIN OUT/CD nicht verfügbar. Wählen Sie für dieses Beispiel die Option ANALOG.

4. Wählen Sie im 'Mode' Feld entweder 'STEREO' oder 'MONO'.
5. Stellen Sie das 'Monitor' Feld auf 'ON'.
Wenn Sie das 'Monitor' Feld auf 'ON' setzen, können Sie Ihre Performance am OUTPUT der MPC5000 zur Kontrolle hören.
6. Spielen Sie das Instrument. Überprüfen Sie die Aussteuerungsanzeigen im Display und stellen Sie die Aufnahmelautstärke mit dem [REC GAIN] Regler ein.

Hinweis: Falls Sie im 'Input' Feld die Option DIGITAL ausgewählt haben, können Sie den Aufnahmepegel nicht mit dem [REC GAIN] Regler einstellen. Die Aussteuerungsanzeigen bewegen sich entsprechend des Eingangssignals. Falls die Aussteuerungsanzeigen zu weit nach rechts gehen, wird der Sound verzerrt. Ist der Signalpegel jedoch zu niedrig, wird das Sample viele Nebengeräusche enthalten. Stellen Sie den Aufnahmepegel so hoch wie möglich ein, ohne dass er die rechte Begrenzung (Clip) erreicht.

Hinweis: Beim Direct Recording, sind die 'Threshold' / 'Time' Felder nicht verfügbar.

Hinweis: Beim Direct Recording verwendet die MPC5000 den maximalen freien Speicher und stoppt die Aufnahme, wenn Sie die [STOP] Taste drücken. Einstellungen des 'Time' Feldes wirken sich nicht aus.

Die Direkt Recording Funktion ermöglicht die Aufnahme eines Signals vom 'RECORD IN' während der Wiedergabe einer Sequence. Dadurch wird es sehr leicht zu gewährleisten, dass das aufgenommene Sample dem Tempo der Sequence entspricht.

Da ein Sample bei der Direct Recording Funktion im internen RAM Speicher aufgenommen wird, hängt die Aufnahmezeit vom freien internen Speicher ab.

■ Beginn der Aufnahme

Tip: Das aufgenommene Sample wird zu dem gegenwärtig auf der MAIN Seite gewählten Pad im Programm zugewiesen. Sinnvollerweise sollten Sie vor dem Direct Recording ein leeres Programm zur Sample Zuweisung wählen.

1. Drücken Sie die [MAIN] Taste.

Die Main Seite wird angezeigt.

2. Drücken Sie im 'Type:' Feld, die [WINDOW] Taste.

Das Direct Recording Fenster wird angezeigt. Wenn Sie die [F5] (Turn ON) Taste drücken, schließt sich und die MAIN Seite, die auf das Direct Recording wartet, wird angezeigt.

Mit der [F4] (CANCEL) Taste wird das Fenster geschlossen und die normale MAIN Seite wird angezeigt.

3. Wählen Sie [F5] (Turn ON).

4. Die MAIN Seite wird angezeigt und im 'Type:' Feld steht 'Direct Recording'.

Die MPC5000 nun für das Direct Recording bereit. Sie können nun die Sequence frei im Stand-By Modus für das Direct Recording starten.

[F6] (RECORD)

Die MPC5000 beginnt mit der Aufnahme.

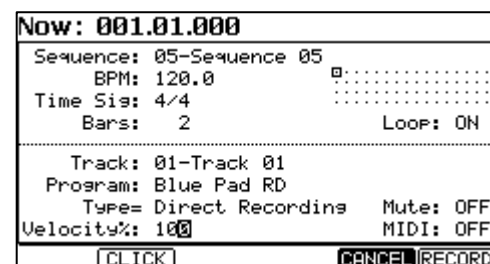
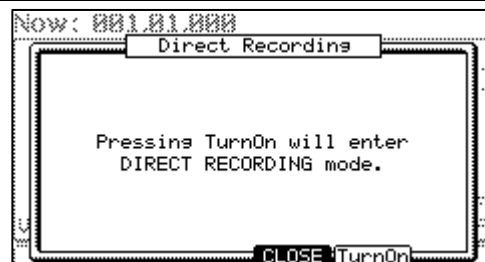
[F5] (CANCEL)

Die MPC5000 kehrt zur normalen MAIN Seite zurück.

[F2] (CLICK)

Die MPC5000 springt zur 'Click/Metronome' Seite.

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt '...

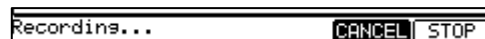


Click/Metronome' auf Seite 33.

Hinweis: Im Direct Recording Modus können Sie die Sequence, den Track oder Track Type ändern. Wenn Sie diese Parameter ändern möchten, drücken Sie [F5] (CANCEL) und wechseln Sie auf die normale MAIN Seite.

5. Drücken Sie die [PLAY] oder [PLAY START] Taste zur Wiedergabe der Sequence.
6. Drücken Sie die [F6] (RECORD) Taste, wenn Sie die Aufnahme starten möchten.

Die MPC5000 beginnt mit dem Direct Recording und in der MAIN Seite sehen Sie unten:



Sie können die Aufnahme mit der [F6] (STOP) Taste beenden. Zum Abbruch der Aufnahme drücken Sie [F5] (CANCEL).

Tipp: Wenn Sie die Direct Recording Funktion verwenden, können Sie mit dem Fußschalter die Sequence komfortabel starten oder stoppen, wodurch Sie Ihre Hände frei haben. Weitere Informationen zur Verwendung von Fußschaltern finden Sie im Abschnitt auf Seite **Fehler! Textmarke nicht definiert..**

Nach der Beendigung der Aufnahme wird Ihnen das Keep or Retry Fenster angezeigt.

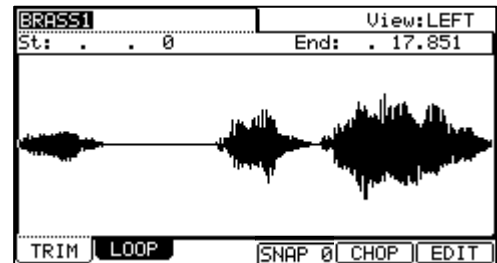
Hinweis: Mit der Direct Recording Funktion behält die MPC5000 die Aufnahme durch Drücken der [F6] (STOP) Taste, egal ob die LOOP Funktion der Sequence auf LOOP ON oder OFF gesetzt ist.

7. Überprüfen Sie durch Drücken der [F4] (PLAY) Taste das aufgenommene Sample.
 Wenn Sie die [F4] (PLAY) Taste gedrückt halten, wird das aufgenommene Sample so lange abgespielt, wie Sie die Taste wieder los lassen.
 Sollte Ihnen das aufgenommene Sample nicht gefallen, können Sie mit der [F2] (RETRY) Taste die Aufnahme löschen und zurück zur SAMPLE Seite gehen. Sollten Sie das aufgenommene Sample behalten wollen, gehen Sie zum nächsten Schritt.
8. Gehen Sie mit dem Cursor in das 'New name' Feld und geben Sie dem Sample einen Namen.
 Im 'New name' Feld erhält das aufgenommene Sample automatisch einen Namen. Sie können jedoch das 'New name' Feld mit dem Cursor anwählen und den Namen, falls notwendig, ändern. Weitere Informationen zur Eingabe von Namen finden Sie im Abschnitt 'Namen eingeben' auf Seite 22.
9. Gehen Sie mit dem Cursor in das 'Assign to Pad' Feld und wählen Sie ein Pad aus, mit dem Sie das Sample spielen möchten.
 Sie können das Pad direkt durch Anschlagen auswählen, wenn sich der Cursor im 'Assign to Pad' Feld befindet. Falls Sie das Sample zwar im Speicher der MPC5000 behalten wollen und noch kein Pad zuweisen möchten, wählen Sie mit dem [DATA] Rad die Einstellung OFF.
10. Drücken Sie die [F5] (KEEP) Taste.
 Dadurch schließen Sie das Keep or Retry Fenster und gelangen zurück zur MAIN Seite mit der Anzeige „Direct Recording waiting“. Nach der Aufnahme spielen Sie die Sequence ab. Sie hören, dass das aufgenommene Sample dasselbe Timing wie die Sequence hat.

Kapitel 12: Sample Bearbeitung

Einstellen der Start / End Punkte

Die Start- und Endpunkte bestimmen den Bereich des Samples, der tatsächlich abgespielt wird. Das aufgenommene Sample könnte zum Beispiel einen überflüssigen Bereich am Anfang besitzen, der den Start des Samples zum richtigen Zeitpunkt erschwert. Dieses Problem lässt sich durch das Anpassen des Start Punktes lösen. Indem Sie die Start und End Punkte editieren, können Sie auch nur einen bestimmten Teil eines Samples wiedergeben. Falls das Sample am Ende keine Signale oder unerwünschte Nebengeräusche besitzt, können Sie diesen Teil löschen, indem Sie den End Punkt verschieben und hinter dem Punkt alle Daten entfernen. Auf diese Weise können Sie zudem zusätzlichen Speicher freigeben.



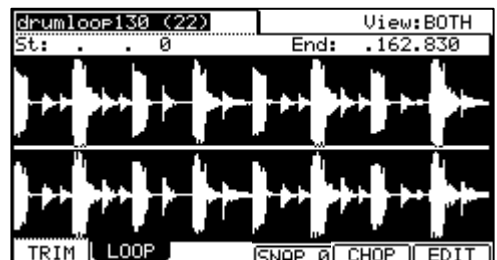
Start/End Punkte werden in Sample Punkten angezeigt. Der Sample Punkt ist die bei der Sample Bearbeitung kleinste Maßeinheit. Pro Sekunde gibt die MPC5000 44.100 Sample Punkte aus.

■ Über die Wellenformanzeige

Die TRIM Seite zeigt die Wellenform des im 'Sample' Feld gewählten Samples an. Sie sehen das gesamte Sample. Der Bereich zwischen Start und End Punkt wird hervorgehoben.

■ LEFT / RIGHT / BOTH Wellenformansicht

Falls Sie ein Stereo Sample gewählt haben, können Sie im 'View' Feld den Kanal auswählen (LEFT/RIGHT oder BOTH).



■ Einstellen des Start Punktes

1. Drücken Sie die [MODE] Taste and dann [PAD 5] (TRIM).
Wenn Sie die [MODE] Taste drücken, beginnt die LED der Taste zu blinken. Indem Sie während dessen [PAD 5] drücken, gelangen Sie zur TRIM Seite.
2. Wählen Sie im 'Sample' Feld das Sample aus, das Sie editieren wollen.
Das 'Sample' Feld befindet sich in der linken oberen Displayecke, hier wird Ihnen der Name des Samples angezeigt. Dieses Feld bestimmt, welche Sample Wellenform dargestellt wird.
3. Gehen Sie in das 'St' (Start) Feld und definieren Sie den Start Punkt.
Sie können den Start Punkt Wert mit dem [DATA] Rad ändern. Wenn Sie bei gedrückter [SHIFT] Taste die linke oder [CURSOR] Taste drücken, können Sie den Cursor auf einen Punkt in der Werteangabe bringen, um schneller Werte festlegen zu können. Zur direkten Eingabe eines Wertes können Sie den Ziffernblock verwenden.
Außerdem können Sie den Start Punkt mit dem [Q1] Q-LINK Fader editieren.
4. Schlagen Sie das Pad an, um den Start Punkt zu überprüfen.
Wenn Sie das Pad anschlagen, gibt die MPC5000 das Sample wieder. Die Abspielmethode wird durch das Pad definiert.

[PAD 13] (PLAY LOOP)

Die MPC5000 gibt das Sample wiederholt vom Loop Punkt bis zu End Punkt wieder.

[PAD 14] (PLAY TO)

Die MPC5000 spielt den Bereich vor dem Loop Punkt ab.

[PAD 15] (PLAY FROM)

Die MPC5000 spielt das Sample vom Loop Punkt aus ab.

[PAD 16] (PLAY ALL)

Die MPC5000 spielt das gesamte Sample ab.

[PAD 1] bis [PAD 12]

Die MPC5000 spielt das Sample zuerst vom Start Punkt bis zum End Punkt und danach wiederholt vom Loop Punkt bis zum End Punkt ab.

■ Einstellen des End Punktes

1. Gehen Sie in das 'End' Feld und stellen Sie den End Punkt ein.

Sie können den End Punkt Wert mit dem [DATA] Rad ändern. Wenn Sie bei gedrückter [SHIFT] Taste die linke oder [CURSOR] Taste drücken, können Sie den Cursor auf einen Punkt in der Werteangabe bringen, um schneller Werte festlegen zu können. Zur direkten Eingabe eines Wertes können Sie den Ziffernblock verwenden.

Außerdem können Sie den End Punkt mit dem [Q2] Q-LINK Fader einstellen.

2. Schlagen Sie zur Überprüfung des End Punktes das Pad an.

Wenn Sie das Pad anschlagen, gibt die MPC5000 das Sample wieder. Die Abspielmethode wird durch das Pad definiert.

[PAD 13] (PLAY LOOP)

Die MPC5000 spielt das Sample wiederholt vom Loop Punkt bis zum End Punkt ab.

[PAD 14] (PLAY TO)

Die MPC5000 spielt den Bereich vor dem Loop Punkt ab.

[PAD 15] (PLAY FROM)

Die MPC5000 spielt das Sample vom Loop Punkt aus ab.

[PAD 16] (PLAY ALL)

Die MPC5000 gibt das gesamte Sample wieder.

[PAD 1] bis [PAD 12]

Die MPC5000 spielt das Sample zuerst vom Start Punkt bis zum End Punkt und danach wiederholt vom Loop Punkt bis zum End Punkt ab.

■ Zum nächsten Nulldurchgang springen (SNAP 0)

Für ein einfacheres Sample Editing kann die MPC5000 den Start oder End Punkt eines Samples auf den nächsten Nulldurchgang springen lassen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Drücken Sie im TRIKM Modus die [F2](LOOP) Taste.
2. Wählen Sie den Start oder End Punkt des gegenwärtig gewählten Samples aus.
3. Drücken Sie die [F4] (SNAP 0) Taste.

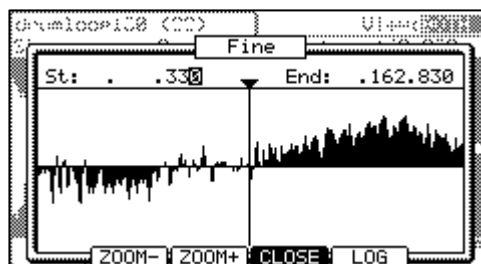
Der gewählte Punkt springt zum nächsten Nulldurchgang.

■ Wellenform vergrößern oder verkleinern (Zoom)

Im Fine Fenster können Sie einen Teil der Wellenform vergrößern, um ihn genauer bearbeiten zu können. Setzen Sie den Cursor entweder in das 'St' (Start) oder 'End' Feld und drücken Sie dann die [WINDOW] Taste. Das Fine Fenster wird angezeigt.

Im Fine Fenster wird die Wellenform entsprechend der Position des Cursors angezeigt. Hatten Sie mit dem Cursor das 'St' (Start) Feld gewählt, wird der Start Punkt in der Mitte des Fensters angezeigt. Falls Sie das 'End' Feld gewählt hatten, sehen Sie den End Punkt in der Mitte des Fensters.

Mit der [F2] (ZOOM-) Taste verkleinern Sie die Anzeige der Wellenform und mit der [F3] (ZOOM+) Taste vergrößern Sie die Ansicht.



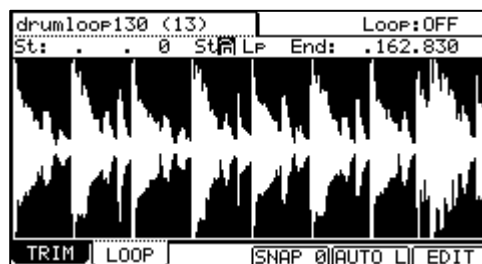
LINEAR und LOGARITHMIC Anzeigen

Die vertikale Achse zeigt den Pegel des Samples an. Normalerweise ist die Anzeige der Wellenform auf LINEAR gesetzt, wodurch der Pegel eines Samples so wie er ist angezeigt wird. Einige Bereich (Fade Out usw...) könnten allerdings nicht richtig dargestellt werden, wenn der Pegel zu niedrig ist. In diesem Fall können Sie mit der [F5] (LOG) Taste zur LOG (logarithmischen) Anzeige umschalten und nun die Teile sehen, deren Pegel niedrig ist. Beim Umschalten in den LOG Modus ändert sich die Anzeige der [F5] Taste zu LINEAR. Um in den LINEAR Modus zurück zu kehren, drücken Sie die Taste [F5] noch einmal.

Gleichzeitiges Editieren der TRIM und LOOP Punkte (LOCK)

Die Auswahl auf den Trim und LOOP Seiten kann aneinander gekoppelt werden. Dadurch wird die Editierung vereinfacht, da die Änderungen in der einen Seite sich auf der anderen Seite ebenfalls widerspiegeln.

Zur Verkoppelung der TRIM und LOOP Auswahlpunkte, wählen Sie, wie hier rechts gezeigt, das LOCK Symbol aus und drehen das [DATA] Rad. Das symbolisierte Schloss ändert sich daraufhin (geöffnet oder geschlossen). Bei geschlossener Ansicht sind die TRIM und LOOP Endpunkte verkoppelt.



Löschen überflüssiger Bereiche eines Samples (DISCARD)

Die MPC5000 spielt nur den Bereich eines Samples ab, der sich zwischen dem Start Punkt und dem End Punkt befindet. Die Bereiche außerhalb dieser Punkte werden für die Wiedergabe nicht verwendet. Mit der Discard Funktion können Sie diese nicht verwendeten Daten löschen, um RAM Speicherplatz wieder freizugeben.

Tipp: Falls Ihnen das Ergebnis Ihrer Sample Bearbeitung nicht gefällt, können Sie diese durch Drücken der [UNDO] Taste zurücknehmen. Um die Bearbeitung wieder anzuwenden, drücken Sie die [UNDO] Taste noch einmal.

1. Definieren Sie die Start/End Punkte.
Setzen Sie die Punkte so, dass die MPC5000 nur den gewünschten Sample Bereich wiedergibt.
2. Drücken Sie die [F6] (EDIT).
Das Sample Edit Fenster wird angezeigt.
3. Im 'Edit' Feld wählen Sie DISCARD aus.
4. Drücken Sie die [F5] (DO IT).
Die Daten, die sich außerhalb der Start/End Punkte befinden, werden gelöscht. Der für die Daten verwendete Speicher wird wieder freigegeben.

Löschen eines Bereichs im Sample (DELETE)

Die Delete Funktion entfernt den Bereich, der zwischen den Start und End Punkten liegt. Die Bereiche außerhalb der Start / End Punkte werden zusammengefügt, damit keine Lücke entsteht.

Tipp: Falls Ihnen das Ergebnis Ihrer Sample Bearbeitung nicht gefällt, können Sie diese durch Drücken der [UNDO] Taste zurücknehmen. Um die Bearbeitung wieder anzuwenden, drücken Sie die [UNDO] Taste noch einmal.

1. Definieren Sie die Start/End Punkte.
Stellen Sie den zu löschenden Bereich mit den Start/End Punkten ein.
2. Drücken Sie die [F6] (EDIT) Taste.
Das Sample Edit Fenster wird angezeigt.
3. Wählen Sie im 'Edit' Feld DELETE aus.
4. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste
Der Bereich zwischen Start und End Punkten wird gelöscht und kombiniert die verbleibenden Sample Bereiche, ohne dass eine Lücke entsteht.

Bereich eines Samples muten (SILENCE)

Die Silence Funktion entfernt den Bereich zwischen Start und End Punkten, so dass anstatt eines Sounds nur Stille zu hören ist.

Tipp: Falls Ihnen das Ergebnis Ihrer Sample Bearbeitung nicht gefällt, können Sie diese durch Drücken der [UNDO] Taste zurücknehmen. Um die Bearbeitung wieder anzuwenden, drücken Sie die [UNDO] Taste noch einmal.

1. Definieren Sie die Start/End Punkte.
Stellen Sie den Bereich ein, den Sie editieren wollen.
2. Drücken Sie die [F6] (EDIT).
Das Sample Edit Fenster wird angezeigt.
3. Wählen Sie im 'Edit' Feld SILENCE aus.
4. Drücken Sie die [F5] (DO IT)
Der Bereich zwischen den Start und End Punkten wird entfernt und ein ebenso großes Stück Stille wird in den Bereich eingefügt.

Teilbereich eines Samples als neues Sample speichern (EXTRACT)

Sie können den durch die Start/ End Punkte definierten Bereich eines Samples entnehmen und als neues Sample speichern. So können Sie zum Beispiel Spare Sounds aus einem aufgenommenen Drum Loop entnehmen und als neues Sample, das Sie separat verwenden können, speichern.

1. Definieren Sie die Start/End Punkte.
2. Drücken Sie die [F6] (EDIT) Taste.
Das Sample Edit Fenster wird angezeigt.
3. Wählen Sie im 'Edit' Feld EXTRACT aus.
4. Definieren Sie im 'New name' Feld einen Namen für das neue Sample.
5. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Der Bereich zwischen den Start/End Punkten wird als neues Sample gespeichert.

Umwandeln eines Stereo Samples in ein Mono Sample (STEREO TO MONO)

Diese Funktion konvertiert ein gewähltes Stereo Sample in ein neues Mono Sample.

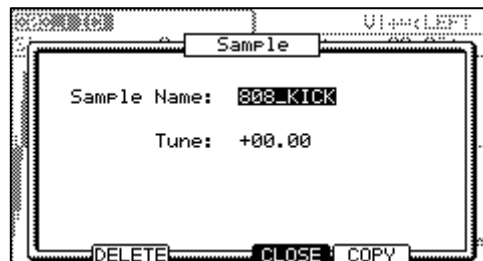
1. Wählen Sie im 'Sample' Feld das zu konvertierende Sample aus.
2. Drücken Sie die [F6] (EDIT).
Das Sample Edit Fenster wird angezeigt.
3. Wählen Sie im 'Edit' Feld STEREO TO MONO aus.
4. Definieren Sie, wie das File umgewandelt werden soll.
Folgende Optionen stehen Ihnen zur Verfügung:
 - Left**
Die Umwandlung verwendet nur den linken Kanal.
 - Right**
Es wird nur der rechte Kanal zu Umwandlung verwendet.
 - Sum**
Der Prozess kombiniert den linken und rechten Kanal, um daraus ein Mono Sample zu berechnen.
5. Geben Sie im 'New name' Feld einen Namen für das neue Sample ein.
6. Drücken Sie die [F5] (DO IT).
Das gegenwärtig gewählte Sample wird in ein neues Sample kopiert und zu einem MONO Sample umgewandelt. Je nach Länge des Samples kann dieser Vorgang etwas dauern.

Funktionen des Sample Fensters

Wenn Sie die [WINDOW] Taste im 'Sample' Feld drücken, öffnet sich das Sample Fenster. Im Sample Fenster können Sie verschiedene Einstellungen für das gewählte Sample vornehmen.

■ Ändern des Sample Namens

1. Im 'Sample' Feld der TRIM Seite können Sie das Sample wählen, dessen Namen Sie ändern möchten.
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das Sample Fenster öffnet nicht.
3. Geben Sie im 'Sample name' Feld einen neuen Namen ein.
Weitere Informationen zum Vergeben von Namen finden Sie im Abschnitt 'Namen vergeben' auf Seite 22.
4. Drücken Sie die [F4] (CLOSE) Taste.
Das Fenster schließt sich und Sie gelangen zurück zur TRIM Seite.



■ Tonhöhe des Samples ändern

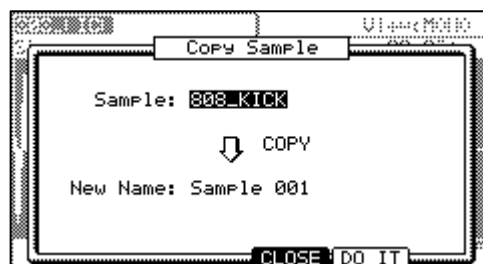
Im 'Tune' Feld lässt sich die Tonhöhe des Samples einstellen. Die Stellen links vom Punkt zeigen die Halbtöne, die beiden Ziffern nach dem Punkt die Cents (100 Cents = 1 Halbton) an. Sie können die Tonhöhe auch im PROGRAM Modus ändern.

Die im Sample Fenster vorgenommenen Änderungen wirken sich direkt auf das Sample aus. Falls Sie ein Sample verschiedenen Pads zugewiesen haben, oder ein Sample in verschiedenen Programmen verwenden, werden alle Pads oder Programme von dieser Änderung betroffen. Um nur das Sample eines bestimmten Pads zu ändern, sollten Sie besser den PROGRAM Modus verwenden.

■ Kopieren eines Samples

Sie können ein Sample kopieren und dadurch ein neues Sample erzeugen.

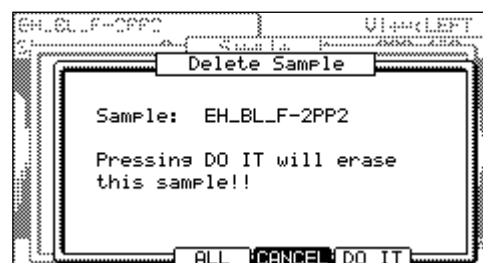
1. Wählen Sie im 'Sample' Feld des TRIM Modus das zu kopierende Sample aus.
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das Sample Fenster wird angezeigt.
3. Drücken Sie die [F5] (COPY) Taste.
Das Copy Sample Fenster wird angezeigt.
Geben Sie im 'New name' Feld einen Namen für das neu erzeugte Sample ein.
Weitere Informationen zum Vergeben von Namen finden Sie im Abschnitt 'Namen vergeben' auf Seite 22.
4. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Die MPC5000 beginnt mit dem Kopiervorgang. Drücken Sie zum Abbrechen des Vorgangs [F4] (CANCEL).



■ Löschen eines Samples

Sie können ein Sample aus dem Speicher der MPC5000 löschen.

1. Bestimmen Sie im 'Sample' Feld des TRIM Modus das Sample, welches Sie löschen möchten.
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das Sample Fenster wird angezeigt.
3. Drücken Sie die [F2] (DELETE) Taste.
Das Delete Sample Fenster wird angezeigt.
4. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Das von ihnen gewählte Sample wird gelöscht.



■ Alle Samples löschen

Sie können alle Daten gleichzeitig aus dem Speicher löschen.

1. Gehen Sie auf der TRIM Seite in das 'Sample' Feld und drücken Sie [WINDOW].

Das Sample Fenster wird angezeigt.

2. Drücken Sie die [F2] (DELETE) Taste.

Das Delete Sample Fenster wird angezeigt.

3. Drücken Sie die [F3] (ALL) Taste.

Das Delete ALL Samples Fenster wird angezeigt.

4. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Dadurch löschen Sie alle Samples aus dem Speicher der MPC5000.



Andere Funktionen zur Bearbeitung

■ **NORMALIZE**

Falls Sie ein Sample zuweisen wollen, das mit einem geringen Pegel aufgenommen wurde, ist die Wiedergabelautstärke ebenfalls sehr niedrig. Sie können zwar die Lautstärken der Pads im MIXER Modus abstimmen, jedoch müssen Sie womöglich die Lautstärke einiger Pads stark reduzieren. Mit der Normalize Funktion können Sie den Pegel eines Samples auch den höchstmöglichen Wert anhaben, ohne dass das Sample verzerrt.

Tipp: Falls Ihnen das Ergebnis Ihrer Sample Bearbeitung nicht gefällt, können Sie diese durch Drücken der [UNDO] Taste zurücknehmen. Um die Bearbeitung wieder anzuwenden, drücken Sie die [UNDO] Taste noch einmal.

5. Wählen Sie im 'Sample' Feld das Sample, welches Sie normalisieren lassen wollen, aus.
6. Drücken Sie die [F6] (EDIT) Taste.
Das Sample Edit Fenster wird angezeigt.
7. Wählen Sie im 'Edit' Feld die Option NORMALIZE.
8. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Der Normalize Prozess beginnt. Je nach Länge des Samples kann dieser Vorgang etwas andauern.

■ **REVERSE**

Diese Funktion ermöglicht es, ein Sample rückwärts abspielen zu lassen.

Tipp: Falls Ihnen das Ergebnis Ihrer Sample Bearbeitung nicht gefällt, können Sie diese durch Drücken der [UNDO] Taste zurücknehmen. Um die Bearbeitung wieder anzuwenden, drücken Sie die [UNDO] Taste noch einmal.

1. Wählen Sie im 'Sample' Feld das Sample aus, welches rückwärts abgespielt werden soll.
2. Drücken Sie die [F6] (EDIT) Taste.
Das Sample Edit Fenster wird angezeigt.
3. Wählen Sie im 'Edit' Feld die REVERSE Funktion aus.
4. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC5000 beginnt mit der Bearbeitung des Samples. Je nach Länge des Samples kann dieser Vorgang etwas andauern.

■ **TIME STRETCH**

Die Time Stretch Funktion kann zum Verlängern oder Verkürzen eines gewählten Samples, ohne dass die Tonhöhe davon beeinflusst wird, verwendet werden. So können Sie leicht die Tempi zweier Samples aneinander anpassen.

1. Wählen Sie im 'Sample' Feld das Sample, welches mit der TIME STRETCH Funktion bearbeitet werden soll, aus.
2. Drücken Sie die [F6] (EDIT) Taste.
Das Sample Edit Fenster wird angezeigt.
3. Wählen Sie im 'Edit' Feld die TIMESTRETCH Funktion.
4. Geben Sie im 'Original tempo' Feld das Original Tempo des Samples an.

In der Grundeinstellung wird hier das Tempo der gewählten Sequence angezeigt. Falls Sie das Original Tempo des gewählten Samples nicht kennen, finden Sie es mit der DETECT TEMPO Seite heraus.

DETECT TEMPO verwenden

- I. Stellen Sie den Start Punkt und den End Punkt des Samples so ein, dass die Länge des Samples einem vollständigen 4/4tel Takt entspricht.
- II. Drücken Sie im Sample Edit Fenster die Taste [F2] (TEMPO).
- III. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Das Fenster schließt sich und Sie gelangen zurück zur Sample Edit Seite. Das mit der DETECT TEMPO berechnete Tempo wird automatisch in das 'Original tempo' Feld übernommen.

Hinweis: Je nach Sample kann es möglich sein, dass die DETECT TEMPO Funktion das genaue Tempo nicht 100%ig herausfinden kann.

5. Definieren Sie im 'New' Feld, das gewünschte neue Tempo.

Tipp: Falls Sie die Sample Länge prozentual verwenden möchten, gehen Sie wie folgt vor: Wenn Sie beispielsweise das Tempo eines Samples um 20% verlängern möchten, setzen Sie das Original Tempo auf 100 und danach das neue Tempo auf 120. Dadurch erhalten Sie ein 20% längeres Sample.

6. Stellen Sie, wenn notwendig, Optionen im 'Preset' Feld und 'Adjust' Feld.

Preset:

Die MPC5000 verwendet 18 Preset Algorithmen, um den Timestretch Vorgang auszuführen. Sie können ein Preset wählen, das Ihrer Meinung nach dem Inhalt des Samples am nächsten kommt. Falls das Resultat für Sie nicht zufriedenstellend ist, probieren Sie ein anderes Preset aus. Jedes Preset existiert in einer A, B oder C Variation:

A: Standard Qualität mit schnellerer Berechnung.

B: Bessere Qualität mit langsamerer Berechnung.

C: Höchste Qualität mit noch langsamerer Berechnung.

Time Stretch Preset:

01. FEM VOX (weibliche Stimme)

02. MALE VOX (männliche Stimme)

03. LOW MALE VOX (tiefe männliche Stimme)

04. VOCAL

05. HFREQ RHYTHM (Rhythmus mit vorwiegend hohen Frequenzen)

06. MFREQ RHYTHM (Rhythmus mit vorwiegend mittigen Frequenzen)

07. LFREQ RHYTHM (Rhythmus mit vorwiegend tiefen Frequenzen)

08. PERCUSSION

09. LFREQ PERC. (Percussion mit vorwiegend tiefen Frequenzen)

10. STACCATO

11. LFREQ SLOW (Langsame Musik mit vorwiegend tiefen Frequenzen)

12. MUSIC 1

13. MUSIC 2

14. MUSIC 3

15. SOFT PERC. (leise Percussion)

16. HFREQ ORCH. (Orchester mit vorwiegend hohen Frequenzen)

17. LFREQ ORCH. (Orchester mit vorwiegend tiefen Frequenzen)

18. SLOW ORCH. (Orchester, langsame Spielweise)

Adjust

Sie können diesen Parameter verwenden, um das gewählte Preset anzupassen. Falls das gewählte Preset zwar schon recht nah an Ihre Vorstellungen heranreicht, aber noch etwas Feinabstimmung benötigt, probieren Sie hier eine andere Einstellung, bis Ihnen das Ergebnis zusagt. Ein (+) Wert verbessert die hohen Frequenzen und perkussive Sounds, während ein (-) Wert verbessert Bass Sounds. Meistens können Sie jedoch diesen Parameter auf dem Wert Null lassen.

7. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Je nach Länge des Samples kann dieser Vorgang etwas andauern.

Das Keep or Retry Fenster wird nach dem Abschluss der Timestretch Berechnung angezeigt.

'New Sample' Feld

Geben Sie hier dem neuen Sample einen Namen.

[F2] (PLAY)

Damit können Sie sich das neue Sample anhören.

[F3] (OVER W)

Löscht das Original Sample und übernimmt das neue Sample. Der Sample Name wird beibehalten.

[F4] (RETRY)

Hiermit kehren Sie zum Sample Edit Fenster, ohne dass das neue Sample behalten wird.

[F5] (KEEP)

Speichert das neue Sample. Den Namen können Sie im 'New Sample' Feld anpassen.



■ **PITCH SHIFT (Änderung der Tonhöhe des Samples)**

Mit der Pitch Shift Funktion können Sie die Tonhöhe eines Samples ändern, ohne dass davon die Länge des Samples betroffen wird. Verwenden Sie diese Funktion dann, wenn Sie die Tonhöhe eines Phrase Samples anpassen möchten und dabei das Tempo beibehalten wollen.

1. Wählen Sie im 'Sample' Feld das Sample, welches Sie mit der PITCH SHIFT Funktion bearbeiten wollen.
2. Drücken Sie die [F6] (EDIT) Taste.
Das Sample Edit Fenster wird angezeigt.
3. Wählen Sie im 'Edit' Feld die PITCH SHIFT Funktion aus.
4. Definieren Sie im 'Pitch' Feld, um welchen Wert die Tonhöhe verändert werden soll.

Pitch: -12.00 - +12.00

Hiermit bestimmen Sie die Stärke der Tonhöhenänderung in Halbtönen und Cent Schritten. Falls Sie beispielsweise +1.00 eingeben wird die Tonhöhe des Samples um einen Halbton nach oben verschoben. Bei einem Wert von +12.00 wird die Tonhöhe um eine Oktave nach oben geändert.

5. Stellen Sie, wenn notwendig, Optionen im 'Preset' Feld und 'Adjust' Feld.

Preset:

Die MPC5000 verwendet 18 Preset Algorithmen, um den Pitch Shift Vorgang auszuführen. Sie können ein Preset wählen, das Ihrer Meinung nach dem Inhalt des Samples am nächsten kommt. Falls das Resultat für Sie nicht zufriedenstellend ist, probieren Sie ein anderes Preset aus. Jedes Preset existiert in einer A, B oder C Variation:

- A: Standard Qualität mit schnellerer Berechnung.
- B: Bessere Qualität mit langsamerer Berechnung.
- C: Höchste Qualität mit noch langsamerer Berechnung.

Pitch Shift Presets:

01. FEM VOX (weibliche Stimme)
02. MALE VOX (männliche Stimme)
03. LOW MALE VOX (tiefe männliche Stimme)
04. VOCAL
05. HFREQ RHYTHM (Rhythmus mit vorwiegend hohen Frequenzen)
06. MFREQ RHYTHM (Rhythmus mit vorwiegend mittigen Frequenzen)
07. LFREQ RHYTHM (Rhythmus mit vorwiegend tiefen Frequenzen)
08. PERCUSSION
09. LFREQ PERC. (Percussion mit vorwiegend tiefen Frequenzen)
10. STACCATO
11. LFREQ SLOW (Langsame Musik mit vorwiegend tiefen Frequenzen)
12. MUSIC 1
13. MUSIC 2
14. MUSIC 3
15. SOFT PERC. (leise Percussion)
16. HFREQ ORCH. (Orchester mit vorwiegend hohen Frequenzen)
17. LFREQ ORCH. (Orchester mit vorwiegend tiefen Frequenzen)
18. SLOW ORCH. (Orchester, langsame Spielweise)

Adjust

Sie können diesen Parameter verwenden, um das gewählte Preset anzupassen. Falls das gewählte Preset zwar schon recht nah an Ihre Vorstellungen heranreicht, aber noch etwas Feinabstimmung benötigt, probieren Sie hier eine andere Einstellung, bis Ihnen das Ergebnis zusagt. Ein (+) Wert verbessert die hohen Frequenzen und perkussive Sounds, während ein (-) Wert verbessert Bass Sounds. Meistens können Sie jedoch diesen Parameter auf dem Wert Null lassen.

6. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC5000 beginnt mit dem Berechnen der Tonhöhenänderung. Je nach Länge des Samples kann dieser Vorgang etwas andauern.

Das Keep or Retry Fenster wird nach dem Abschluss der Pitch Shift Berechnung angezeigt.

'New Sample' Feld

Geben Sie hier dem neuen Sample einen Namen.

[F2] (PLAY)

Damit können Sie sich das neue Sample anhören.

[F3] (OVER W)

Löscht das Original Sample und übernimmt das neue Sample. Der Sample Name wird beibehalten.

[F4] (RETRY)

Hiermit kehren Sie zum Sample Edit Fenster, ohne dass das neue Sample behalten wird.

[F5] (KEEP)

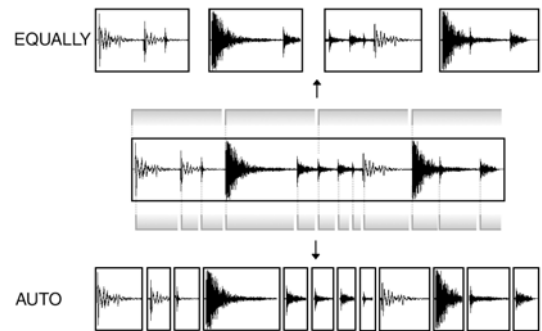
Speichert das neue Sample. Den Namen können Sie im 'New Sample' Feld anpassen.



Ein Phrase Sample in einzelne Regions teilen

■ Chop Shop

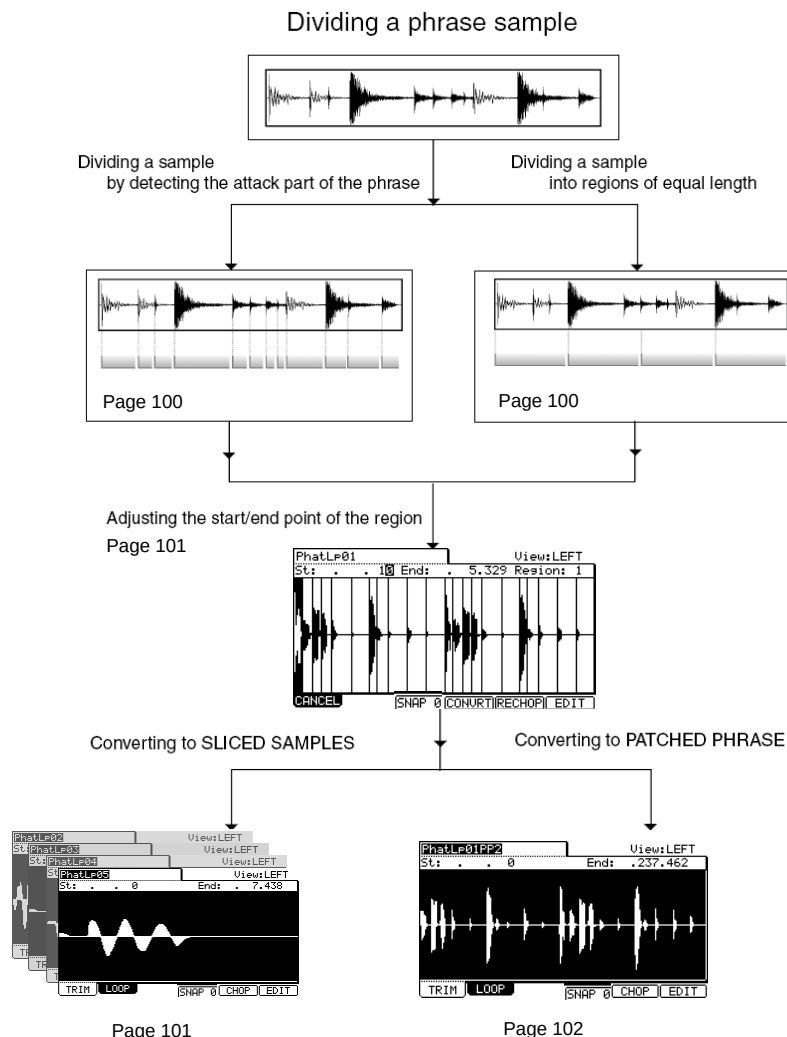
Mit Hilfe der Chop Shop Funktion können Sie ein Phrase in einzelne Regions teilen. Dazu stellt die MPC5000 zwei verschiedene Chop Shop Optionen bereit – 'AUTO', welche automatisch den Attack der Phrases im Sample erkennt und 'EQUALLY', die das Sample in einzelne Regions gleicher Länge aufteilt.



■ SLICED SAMPLE / PATCHED PHRASE

Das mit der 'AUTO' oder 'EQUALLY' Option unterteilte Sample kann in zwei Arten weiterverwendet werden. 'SLICED SAMPLES' weist jede Region einem Pad zu. 'PATCHED PHRASE' ist ein unterteiltes Sample, das die einzelnen Regions und die Sequence Daten zur Wiedergabe dieser Regions enthält. Bei der Wiedergabe einer Patched Phrase in einer Sequence lässt sich das tempo der Phrase stufenlos an das Tempo anpassen.

Hinweis: Chop Shop funktioniert sowohl bei Stereo- als auch bei Mono Samples.



■ Automatisches Teilen eines Phrase Samples (AUTO)

1. Wählen Sie im 'Sample' Feld der TRIM Seite das zu bearbeitende Sample aus.

Zur Definition des Sample Bereiches für die Bearbeitung können Sie die Start/End Punkte einstellen. Weitere Informationen zum Setzen der Start/End Punkte finden Sie im Abschnitt 'Einstellen der Start / End Punkte' auf Seite 113.

2. Drücken Sie die [F5] (CHOP) Taste.

Das Chop Shop Fenster wird angezeigt.

3. Wählen Sie im 'Mode' Feld die 'AUTO' Option.

Recovery Time (0 – 100):

Dieser Wert definiert die Zeitdauer zwischen dem Attack und dem nächsten Attack. Falls Sie diesen Wert zu hoch einstellen, könnten hintereinander liegende Attacks nicht erkannt werden. Wählen Sie einen kleineren Wert, wenn ein Sample viele Attacks aufweist.

Threshold (0 –100):

Hiermit bestimmen Sie den zu erkennenden Pegel eines Attacks. Je niedriger der Wert, umso empfindlicher arbeitet die Attack Erkennung. Bei sehr niedrigen Werten wird alles für einen Attack gehalten.

Sensitivity (0 – 100):

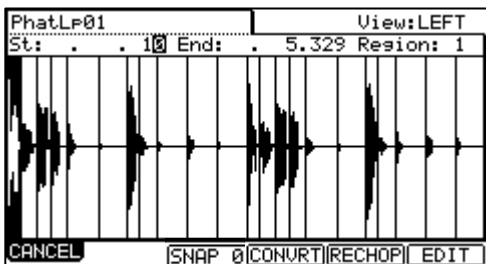
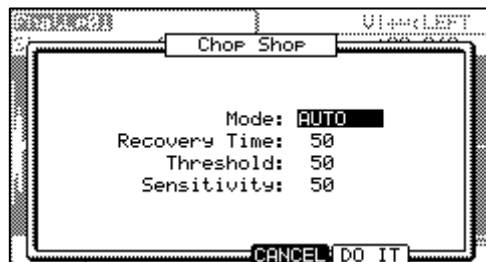
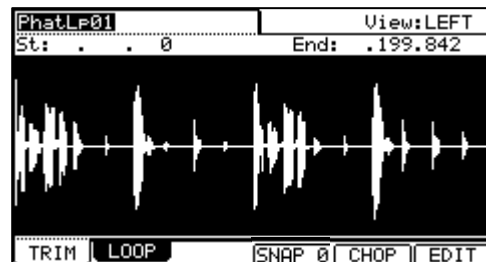
Hiermit bestimmen Sie die Empfindlichkeit bei der Attack Erkennung. Durch die Auswahl eines kleineren Wertes erhöhen Sie die Erkennungsempfindlichkeit bei unterschiedlichen Attack Pegeln.

4. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC5000 beginnt mit dem Teilen des Samples und geht dann zur 'Chop Shop' Seite. Die MPC5000 unterteilt das Sample in einzelne Regions, indem automatisch die Attacks in dem Phrase Sample erkannt werden.

Im nächsten Schritt können Sie die einzelnen Regions anpassen.

Lesen Sie den Abschnitt 'Einstellen des Start / End Punktes einer Region' für weitere Informationen.



■ Teilen eines Samples in Regions gleicher Länge (EQUALLY)

1. Wählen Sie im 'Sample' Feld der TRIM Seite das zu bearbeitende Sample aus.

Zur Definition des Sample Bereiches für die Bearbeitung können Sie die Start/End Punkte einstellen. Weitere Informationen zum Setzen der Start/End Punkte finden Sie im Abschnitt 'Einstellen der Start / End Punkte' auf Seite 113.

2. Drücken Sie die [F5] (CHOP) Taste.

Das Chop Shop Fenster wird angezeigt.

3. Wählen Sie im 'Mode' Feld die 'EQUALLY' Option.

Number of Region

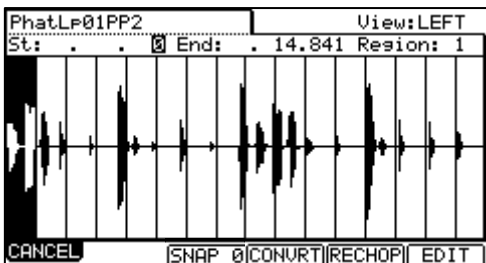
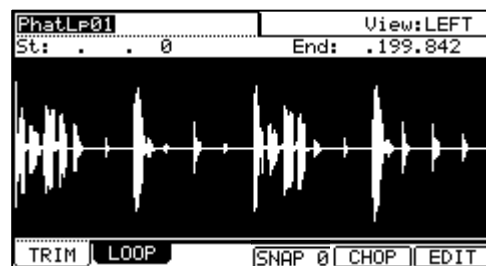
Definieren Sie die Anzahl der Regions, in den das Sample geteilt werden soll, mit diesem Parameter. Für einen Loop über einen Takt sind 16 Regions ein guter Ausgangspunkt.

4. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC5000 beginnt mit dem Teilen des Samples und geht dann zur 'Chop Shop' Seite. Die MPC5000 unterteilt das Sample in einzelne Regions gleicher Länge.

Im nächsten Schritt können Sie die einzelnen Regions anpassen.

Lesen Sie den Abschnitt 'Einstellen des Start / End Punktes einer Region' für weitere Informationen.

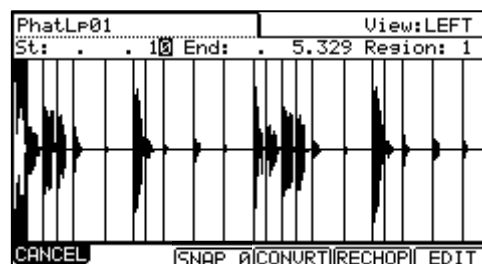


■ Einstellen des Start / End Punktes einer Region

Regions sind Teile eines Samples, das mit den 'AUTO' oder 'EQUALLY' Optionen unterteilt wurde. Der Start/End Punkt jeder Region lässt sich auf der CHOP SHOP Seite einstellen.

1. Nach dem Unterteilen des Samples mit der 'AUTO' oder 'EQUALLY' Option wird das CHOP SHOP Page angezeigt.

Sie können mit den Pads 1-12 auf der CHOP SHOP Seite die gewählte Region triggern.



Tipp: Falls Sie das Teilen des Samples noch einmal wiederholen wollen, drücken Sie die [F5] (RECHOP) Taste. Darauf hin wird das 'Chop Shop' Fenster angezeigt und Sie können die Bearbeitung noch einmal starten. Falls Sie die 'Chop Shop' Funktion verlassen möchten, drücken Sie die [F1] (CANCEL) Taste. Dann wird Ihnen im Display die 'TRIM' Seite anzeigen.

2. Im 'Region' Feld können Sie die Region Nummer, deren Start/End Punkt Sie anpassen möchten, auswählen.

In der oberen Abbildung ist Region 1 gewählt.

3. Stellen Sie im 'St' Feld den Start Punkt der Region ein.

Sie können den Start Punkt direkt mit den Zifferntasten oder mit dem [DATA] Rad ändern. Falls Sie mit gedrückter [SHIFT] Taste die links/rechts Cursor Tasten betätigen, können Sie einzelne Stellen im Wert mit dem [DATA] Rad anwählen.

Hinweis: Der Start Punkt einer Region ist identisch mit dem End Punkt der vorherigen Region. Falls Sie den Start Punkt einer Region ändern, wird der End Punkt der vorherigen Region automatisch angepasst.

4. Justieren Sie im 'End' Feld den End Punkt der Region.

Zum Ändern des End Punktes gehen Sie genauso vor, wie bei der Anpassung des Start Punktes.

Hinweis: Jeder End Punkt einer Region ist identisch mit dem Start Punkt der nächsten Region. Falls Sie den End Punkt einer Region ändern, wird der Start Punkt der vorherigen Region automatisch angepasst.

Falls Sie die [F6] (EDIT) Taste drücken, wird das Region Edit Fenster angezeigt. Auf dieser Seite können Sie Regions entnehmen (Extract) oder Kombinieren (Combine) Seite. Beachten Sie den Abschnitt 'Bearbeitung einer Patched Phrase'.

Falls Sie die Chop Shop Funktion abbrechen lassen, drücken Sie die [F1] (CANCEL) Taste. Die TRIM Seite wird angezeigt.

■ Geteilte Samples in SLICED SAMPLES umwandeln

1. Nach der Anpassung dieser Parameter jeder Region, drücken Sie die [F4] (CONVRT) Taste.

Das Convert Fenster wird angezeigt. Hier haben Sie zwei Möglichkeiten, das geteilte Sample weiter zu verarbeiten, als SLICED SAMPLE oder als PATCHED PHRASE

2. Wählen Sie im 'Convert to' Feld die SLICED SAMPLES Option aus.

Release

Hiermit bestimmen Sie die Zeitdauer, die der Ausklingphase nach dem Teilen des Samples hinzugefügt wird. Falls Sie einen höheren Wert verwenden, klingt das Sample länger aus und die Sample Größe erhöht sich.

Create New Program

Falls Sie hier YES einstellen, erstellt die MPC5000 ein Program, in dem jede Region nacheinander zu einem Pad, von PAD A01 – A16, zugewiesen wird.

3. Drücken Sie nach der Einstellung jedes Parameters [F5] (DO IT).

Die MPC5000 bearbeitet das SLICED SAMPLES und wechselt danach zur 'TRIM' Seite, in der das geteilte Sample angezeigt wird.

Der Name des neuen Samples setzt sich aus dem Namen des Original Samples und einer fortlaufenden Zahl zusammen.

Zum Beispiel:

```
Sample01 >   Sample01-01
              Sample01-02
              Sample01-03
```



■ Umwandeln einer PATCHED PHRASE

1. Nach dem Anpassen der Parameter jeder Region auf der CHOP SHOP Seite, drücken Sie die [F4] (CONVRT) Taste.

Das Couvert Fenster wird angezeigt.

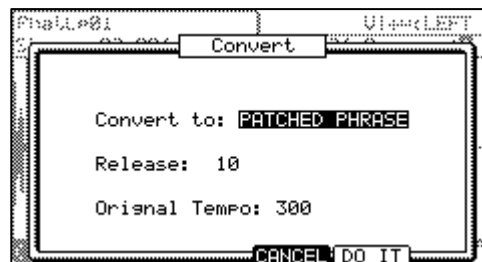
2. Wählen Sie im 'Convert to' Feld die PATCHED PHASE Option aus.

Release:

Hiermit bestimmen Sie die Zeitdauer, die der Ausklingphase nach dem Teilen des Samples hinzugefügt wird. Falls Sie einen höheren Wert verwenden, klingt das Sample länger aus und die Sample Größe erhöht sich.

Original Tempo (30.0 – 300.0):

Hiermit definieren Sie das Original Tempo für die Patched Phrase. Im 'Original Tempo' Feld wird automatisch das bereits berechnete Original Tempo angezeigt. Sollten Sie das Original Tempo des Samples kennen, sollten Sie es hier eintragen.



Hinweis: Das automatisch berechnete Tempo basiert, unabhängig von der TUNE Einstellung, auf der Original Tonhöhe (Tune). Bei einigen Samples könnte das automatisch berechnete Tempo deshalb nicht korrekt sein.

Das Patched Phrase Sample besteht aus den Regions und den Triggerinformationen des einzelnen Region Samples. Falls die Original Tempo Einstellung falsch ist, könnte die Patched Phrase nicht richtig abgespielt werden.

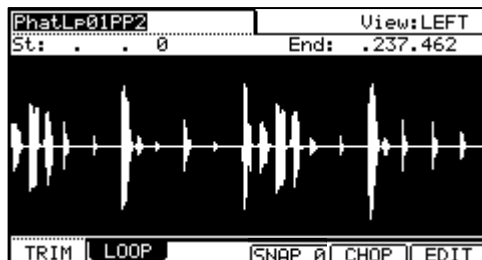
3. Nach dem Anpassen der Parameter drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC5000 startet die Berechnung der PATCHED PHRASE und geht danach zur 'TRIM' Seite, auf der das neue Sample angezeigt wird.

Der neue Name das Patched Phrase Samples besteht aus dem Namen des Original Samples, was durch ein 'PP' am Ende ergänzt ist.

Zum Beispiel: Sample01 > Sample01PP.

Sie können das Patched Phrase Sample zu einem Pad in einem Programm zuweisen, wie Sie das mit einem normalen Sample auch tun würden. Das Tempo des Patched Phrase Samples ändert sich mit dem tempo der Sequence.



Hinweis: Das Anpassen des Sample Start/End Punkt einer Patched Phrase im TRIM Modus ist nicht möglich. Die Start/End Punkte sind für die Auswahl von Regions zur Bearbeitung aber immer noch vorhanden.

Ändern der Tonhöhe und des Tempos eines Patched Phrase Samples

Falls Sie die [WINDOW] Taste im 'Sample' Feld der TRIM Seite drücken, wird das Sample Fenster angezeigt. Hier können Sie das Sample benennen und die Tonhöhe sowie das Original Tempo des Samples der Patched Phrase anpassen.

Sample Name:

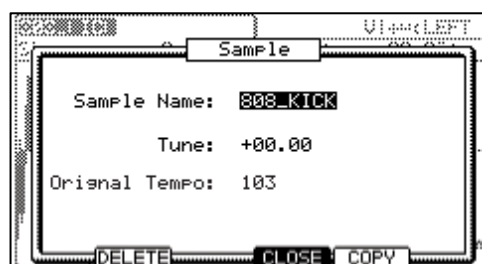
Geben Sie hier einen neuen Namen ein.

Tune:

Hier können Sie die Tonhöhe der Patched Phrase definieren.

Original Tempo:

Hiermit stellen Sie das Tempo der Patched Phrase ein. Die Original Tempo Einstellung ist zur korrekten Wiedergabe der Patched Phrase wichtig. Falls das Patched Phrase Sample nicht im richtigen Tempo abgespielt wird, definieren Sie das Original Tempo neu.



Drücken Sie [F4] (CLOSE), um zurück zur TRIM Seite zu gelangen.

Mit der [F2] (DELETE) entfernen Sie die gewählte Datei aus dem Speicher.

Regions editieren

Durch die Verwendung der Edit Funktion der CHOP SHOP Seite können Sie eine Region in zwei Regions teilen oder aneinanderhängende Regions zu einer Region zusammenfassen. Außerdem können Sie eine Region als separates Sample entnehmen.

1. Drücken Sie die [F&] (EDIT) Taste in der CHOP SHOP Seite.
Das Region Edit Fenster wird angezeigt.
2. Wählen Sie im 'Edit' Feld die gewünschte Edit Funktion aus.

■ **EXTRACT**

Entnimmt die gewählte Region als separates Sample.

1. Wählen Sie im 'Edit' Feld EXTRACT.

Region:

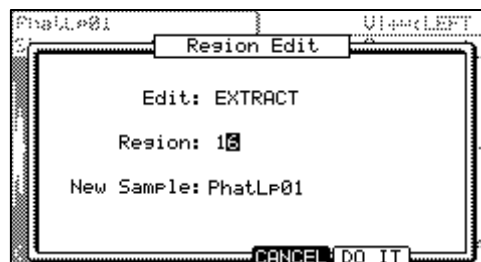
Wählen Sie hier die Nummer der zu entnehmenden Region aus.

New Sample:

Hier können Sie einen Namen für das neue Sample eingeben.

2. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC5000 startet mit der Bearbeitung. Mit der [F4] (Cancel) Taste brechen Sie ihn ab und Sie kehren zur CHOP SHOP Seite zurück.



■ **DIVIDE REGION**

Teilt die gewählte Region in zwei Regions auf.

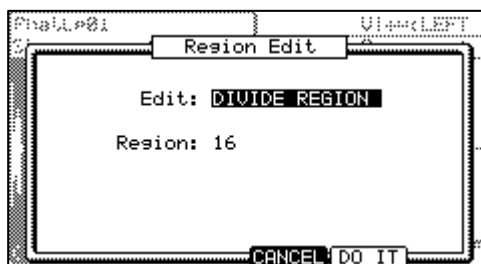
1. Wählen Sie im 'Edit' Feld die DIVIDE REGION Option aus.

Region:

Wählt die Region Nummer zur Bearbeitung aus.

2. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC5000 beginnt mit dem Teilen der Region in zwei Regions. Mit der [F4] (Cancel) Taste brechen Sie die Berechnung ab und kehren zur CHOP SHOP Seite zurück.



■ **COMBINE REGION**

Kombiniert aneinander grenzende Regions zu einer Region.

1. Wählen Sie im 'Edit' Feld die COMBINE REGION Option aus.

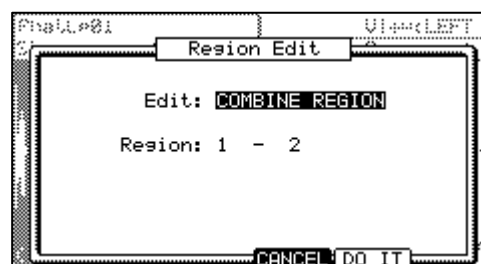
Region

Wählt die Nummern der Regions, die kombiniert werden sollen, aus.

Falls Sie hier zum Beispiel 1-5 einstellen, werden die Regions von 1 bis 5 zusammengefasst.

2. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC5000 startet mit dem Vorgang. Mit der [F4] (Cancel) Taste brechen Sie die Berechnung ab und kehren zur CHOP SHOP Seite zurück.



■ **RESTORE**

Hiermit konvertieren Sie eine gewählte Patched Phrase in ein normales Sample.

Tempo

Bestimmt das tempo des Samples.

[F4] (CANCEL)

Bricht den Restore Vorgang ab.

1. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC5000 startet den Restore Prozess und im Display erscheint danach die TRIM Seite.



Verwenden der Loop Funktion

Mit der Loop Funktion wird das Sample wiederholt abgespielt. Dabei wird der Bereich des Samples wiedergegeben, der sich zwischen Loop Punkt und dem End Punkt befindet. Um die Loop Funktion zu aktivieren, stellen Sie das 'Loop' Feld, welches sich in der oberen rechten Seite der LOOP Seite befindet, auf ON. Bei eingeschalteter Loop Funktion spielt die MPC5000 zunächst den Bereich vom auf der TRIM Seite definierten Start Punkt bis zum End Punkt ab und gibt danach den Teil des Samples, der zwischen dem auf der LOOP Seite definierten Loop Punkt bis zum End Punkt wiederholt wieder.

Hinweis: Falls Sie ein Pad im PROGRAM Modus auf ONE SHOT eingestellt haben, spielt die MPC5000 das dem Pad zugewiesene Sample so ab, als wenn die Loop Funktion deaktiviert wäre, auch wenn sie eingeschaltet ist. Bei der Verwendung der Loop Funktion stellen Sie den Play Modus des Pads auf NOTE ON. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt 'Note On und One ' auf Seite 132.

■ Den Loop Punkt definieren

1. Drücken Sie im TRIM Modus die [F2] (LOOP) Taste.
Ihnen wird die LOOP Seite angezeigt.
2. Wählen Sie im 'Sample' Feld das Sample, welches Sie editieren möchten, aus.
Das 'Sample' Feld befindet sich in der oberen linken Ecke des Displays und zeigt den Namen des Samples an. Im Display sehen Sie die Wellenform des gewählten Samples.
3. Definieren Sie im 'Lp' (Loop) Feld den Loop Punkt.
Zum Einstellen des Loop Punktes drehen Sie das [DATA] Rad.
Falls Sie bei gedrückter [SHIFT] Taste die linken/rechten Cursor Tasten drücken, können Sie die einzelnen Stellen des Wertes anwählen und dann diese mit dem [DATA] Rad ändern.
Es ist außerdem möglich, den Wert direkt mit den Tasten des Ziffernblocks einzugeben.
4. Schlagen Sie zur Überprüfung des Loop Punktes ein Pad an.
Wenn Sie das Pad anschlagen, spielt die MPC5000 das Sample ab. Die Art der Wiedergabe richtet sich dabei nach dem angeschlagenen Pad.

[PAD 13] (PLAY LOOP)

Die MPC5000 spielt das Sample vom Loop Punkt bis zum End Punkt wiederholt ab.

[PAD 14] (PLAY TO)

Die MPC5000 spielt den Bereich vor dem Loop Punkt ab.

[PAD 15] (PLAY FROM)

Die MPC5000 gibt das Sample vom Sample Loop Punkt wieder.

[PAD 16] (PLAY ALL)

Die MPC5000 spielt das gesamte Sample ab.

[PAD 1] to [PAD 12]

Die MPC5000 spielt das Sample zunächst vom Start Punkt bis zum End Punkt und danach wiederholt vom Loop Punkt bis zum End Punkt ab.

■ Den End Punkt definieren

1. Gehen Sie in das 'End' Feld und definieren Sie den End Punkt.

Hinweis: Der End Punkt des Loop ist identisch dem mit dem End Punkt des Samples, den Sie auf der TRIM Seite einstellen.

Wenn Sie den End Punkt auf der LOOP Seite ändern, Wird der End Punkt auf der TRIM Seite ebenso geändert.

■ Vergößern/Verkleinern der Wellenform

Im Loop Fine Fenster ist es möglich, einen Teil der Wellenform vergrößern, um ihn genauer editieren zu können. Drücken Sie in der LOOP Seite die [WINDOW] Taste, wenn sich der Cursor entweder im 'Lp' (Loop) oder 'End' Feld befindet. Daraufhin wird das Loop Fine Fenster angezeigt.

Die Wellenform des End Punktes wird auf der linken Seite der Wellenformanzeige dargestellt, während Sie die Wellenform des Loop Punktes rechts davon sehen. Auf diese Weise können Sie die Loop und End Punkte einstellen und dabei die Wellenform überprüfen. Mit der [F2] (ZOOM-) Taste wird die Wellenformdarstellung verkleinert und mit der [F3] (ZOOM+) Taste vergrößert.

■ **LINEAR und LOGARITHMIC Anzeigen**

Die vertikale Achse zeigt den Pegel des Samples an. Normalerweise ist die Anzeige der Wellenform auf LINEAR gesetzt, wodurch der Pegel eines Samples so wie er ist angezeigt wird. Einige Bereich (Fade Out usw...) könnten allerdings nicht richtig dargestellt werden, wenn der Pegel zu niedrig ist. In diesem Fall können Sie mit der [F5] (LOG) Taste zur LOG (logarithmischen) Anzeige umschalten und nun die Teile sehen, deren Pegel niedrig ist. Beim Umschalten in den LOG Modus ändert sich die Anzeige der [F5] Taste zu LINEAR. Um in den LINEAR Modus zurück zu kehren, drücken Sie die Taste [F5] noch einmal.

■ **Den Loop Punkt mit dem Start Punkt koppeln**

Falls das gesamte Sample geloopt wird (Beispiel: Loopen eines Phrase Samples), ist es möglicherweise besser, identische Start und Loop Punkte zu setzen, damit sich beide Punkt gleichzeitig editieren lassen.

1. Gehen Sie in der LOOP Seite in das '(Start/Loop Link)' Feld, welches durch ein Schloss gekennzeichnet ist.
2. Drehen Sie das [DATA] Rad und schließen Sie das Schloss in diesem Feld (falls es geöffnet war).

Der Loop Punkt ist auf denselben Wert, wie der Start Punkt eingestellt. Falls Sie später den Loop Punkt ändern, wird der Start Punkt ebenfalls geändert (und umgekehrt).

Wenn Sie das Schloss Symbol im 'Start/Loop Link' Feld wieder öffnen, können Sie die Start und Loop Punkte unabhängig voneinander einstellen.

■ **Auto Phrase Loop**

Ein Loop lässt sich automatisch zum Tempo eines Phrase Samples einstellen.

1. Drücken Sie im TRIM Modus auf die [F2] (LOOP) Taste.
Die LOOP Seite wird angezeigt.
2. Definieren Sie im 'Lp' Feld den Loop Start Punkt des Phrase Samples.
3. Drücken Sie die [F5] (AUTO L) Taste.

Das Auto Phrase Loop Fenster wird angezeigt. Im Tempo' Feld wird das Tempo des Phrase Sample, das durch die MPC5000 berechnet wurde, angezeigt. Stellen Sie das Tempo hier ein, falls Sie es genau kennen und die Einstellung im Feld nicht korrekt ist..

Geben Sie im 'Beat' Feld an, wie viele Beats Sie loopen möchten. Falls Sie beispielsweise einen 4/4 Takt loopen wollen, stellen Sie 4 ein.

Hinweis: Sie können nicht mehr Beats eingeben, als das Sample hat.

[F4] (Cancel):

Indem Sie diese Taste drücken, brechen Sie die Auto Phrase Loop Funktion ab.

4. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Die MPC5000 startet die Auto Phrase Loop Funktion.

Hinweis: Je nach Sample (zum Beispiel ein einzelner Snare Drum Schlag), könnte das Tempo nicht korrekt berechnet werden.

Kapitel 13: Sample und Synth Programme

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie ein Programm editieren können. Dazu gehen Sie in den PROGRAM Modus, den Sie aufrufen, indem Sie zuerst die [MODE] Taste und danach [PAD 6] (PROGRAM) drücken.

Sample Programme

■ Erzeugen eines Sample Programm

Um ein neues Sample Programm, gehen Sie wie folgt vor.

Hinweis: Die MPC5000 wird werksseitig mit Preset Sounds ausgeliefert, die sich im internen ROM befinden. Diese Programme werden automatisch geladen, wenn Sie die MPC5000 einschalten. Sie können die MPC5000 so einstellen, dass beim Einschaltvorgang der Inhalt des internen ROMs nicht automatisch geladen wird, indem Sie die Autoload Funktion deaktivieren. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt 'Autoload' auf Seite 197.

1. Drücken Sie die [MODE] Taste und danach auf [PAD 6] (PROGRAM).

Damit gelangen Sie in den PROGRAM Modus.

Pgm: CDS			
Sample	LUL	Tune	Range
A 1:L-SNARE	100	+00.00	000-127
2:(no sample)	70	+00.00	000-127
3:(no sample)	70	+00.00	000-127
6 4:(no sample)	70	+00.00	000-127
Params		Program Play Mode: POLY	
Voice: MONO			
Mute Group: OFF			
Mute Target: OFF OFF OFF OFF			
SAMPLE		F1tLF0	NOTE SIMULT
			PURGE

2. Gehen Sie in das 'Pgm' Feld und drücken Sie [WINDOW].

Das Program Fenster wird angezeigt.



3. Drücken Sie die [F3] (NEW) Taste.

Das New Program Fenster wird angezeigt.

4. Drehen Sie im 'New name' Feld das [DATA] Rad.

Das Name Fenster wird angezeigt. Benennen Sie das neue Programm und drücken Sie die [F5] (ENTER) Taste. Weitere Information zum Vergeben von Namen finden Sie im Abschnitt 'Namen eingeben' auf Seite 22.

5. Wählen Sie im 'Type' Feld Sample aus

Das ist ein Programm, welches aus Samples besteht. Weitere Informationen zu Synth Programmen finden Sie im Abschnitt 'Synth Programme' auf Seite 145.

6. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Das neue Programm wird angelegt. Das neue Programm ist noch leer ('empty'), was bedeutet, dass noch keine Samples zugewiesen wurden. Um das Programm spielen zu können, müssen Sie jedoch erst einmal Samples auf die Pads legen. Dazu gehen Sie auf die Sample Seite des PROGRAM Modus.

■ Zuweisung von Samples auf die Pads

Ein Sample Programm besteht aus Samples, die den einzelnen Pads zugeordnet sind. In diesem Abschnitt erklären wir Ihnen, wie Sie Samples zu den Pads eines Sample Programms zuweisen und steuern, wie diese Samples letztendlich wiedergegeben werden.

1. Drücken Sie die [MODE] Taste und danach [PAD 6] (PROGRAM).

Wenn Sie die [MODE] Taste drücken, leuchtet die LED der Taste. Indem Sie nun das [PAD 6] anschlagen, gelangen Sie in den PROGRAM Modus. Drücken Sie nun die [F1] (SAMPLE) Taste, damit Ihnen die SAMPLE Seite angezeigt wird. Das 'Pgm' Feld in der oberen linken Ecke des Displays zeigt Ihnen den Namen des gegenwärtig gewählten Programms an. Sie können im 'Pgm' Feld ein anderes Programm auswählen.

2. Schlagen Sie das Pad an, dem Sie ein Sample zuweisen möchten.

Die Pad Nummer des Pads wird links angezeigt. Je nach Pad, welches Sie anschlagen, ändert sich auch die Pad Nummer.

3. Gehen Sie in das erste Sample Feld (markiert mit '1') und wählen Sie das Sample aus, das Sie mit dem Pad spielen wollen.

In unserer Beispielabbildung sehen Sie, dass das Sample DJ_RUBS im ersten Sample Feld angezeigt wird.

Sie können jedes Sample auswählen, das sich gegenwärtig im RAM Speicher der MPC5000 befindet, indem Sie das [DATA] Rad drehen. Sie können weitere Samples zum Pad zuweisen, indem Sie die Felder '2' bis '4' wählen. Falls Sie verschiedene Samples in den '2' bis '4' Feldern auswählen, können Sie mehrere Samples gleichzeitig mit nur einem Pad spielen.

Weitere Informationen zum Laden und Speichern von Samples, finden Sie im Abschnitt "Ein Sample" auf Seite 186.

Pgm:DJ-Hip_Set			
Sample	LVL	Tune	Range
1:DJ_RUBS	100	+00.00	000-127
2:(no sample)	100	+00.00	000-127
3:(no sample)	100	+00.00	000-127
4:(no sample)	100	+00.00	000-127
Params Program Play Mode: POLY			
Voice: POLY			
Mute Group: OFF			
Mute Target: OFF OFF OFF OFF			
SAMPLE	FitLFO	NOTE	SIMULT
			PURGE

■ Note On und One Schot

Wenn Sie durch das Anschlagen eines Pads Samples spielen, wird das Sample bis zum Ende wiedergegeben. Diese Funktion eignet sich zum Triggern kurzer Drum Sounds. Falls Sie jedoch ein langes Sample, wie beispielsweise ein Phrase Sample spielen wollen, könnte es von Vorteil sein, die MPC so einzustellen, dass das Sample nur so lange abgespielt wird, wie Sie das Pad drücken. In diesem Abschnitt erklären wir, wie ein Sample nur so lange gespielt wird, wie ein Pad gedrückt wird.

1. Schlagen Sie in der Sample Seite des PROGRAM Modus das Pad, welches Sie editieren möchten, an.

Die Pad Nummer Anzeige ändert sich entsprechend des angeschlagenen Pads.

2. Wählen Sie das '1' Feld und drücken Sie die [WINDOW] Taste.

Das PLAY MODE Fenster wird angezeigt.

3. Wählen Sie für das '1' Feld eine der folgenden Optionen aus:

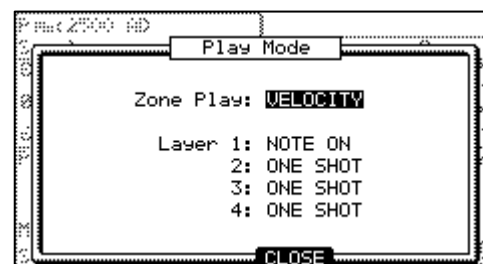
ONE SHOT

Die MPC5000 spielt das Sample bis zum Ende ab, egal wie lang Sie das Pad gedrückt halten.

NOTE ON

Die MPC5000 spielt das Sample nur so lange ab, wie Sie das Pad drücken.

4. Wählen Sie die Felder '2' - '4', um jedes dem Pad zugewiesene Sample einzeln zu ändern.



Hinweis: Falls ein Sample geloopt wird, stellen Sie den Play Modus auf NOTE ON. Bei der Option ONE SHOT wird ein Sample auch dann NICHT geloopt, wenn der Loop Parameter des Samples auf ON steht.

■ Lautstärke und Tonhöhe für ein Sample festlegen

Sie können die Lautstärke (Volumen) und die Tonhöhe (Tune) für Samples, die einem Pad zugeordnet wurden, einstellen.

1. Schlagen Sie in der Sample Seite des PROGRAM Modus das Pad, welches Sie editieren möchten, an.

Die Pad Nummer Anzeige ändert sich entsprechend des angeschlagenen Pads.

2. Wechseln Sie in das 'Lvl' Feld.

3. Stellen Sie die Lautstärke wie gewünscht ein.

Während Sie die Lautstärke ändern, können Sie das entsprechende Pad anschlagen, damit Sie die Veränderungen hören.

4. Gehen Sie in das 'Tune' Feld.

Das 'Tune' Feld besitzt zwei Sub Felder, die durch einen Dezimalpunkt getrennt werden.

Die beiden Ziffern links stellen die Tonhöhe in Halbtönen ein.

Die beiden 2 Ziffern hinter dem Punkt definieren die Tonhöhe in Cents (100 Cents = 1 Halbton).

5. Stellen Sie die Tonhöhe auf den gewünschten Wert ein.

Während Sie die Tonhöhe ändern, können Sie die Änderungen durch Anschlagen des entsprechenden Pads hören.

■ Velocity

Sie können die Lautstärke eines Samples mit der Anschlagstärke (Velocity – wie fest wird das Pad angeschlagen) steuern. Mit dieser Funktion können Sie die Pads wie echte Drums spielen; wird das Pad fest angeschlagen, erhalten Sie einen lauterer Sound und wird es leichter angeschlagen, wird der Sound leiser.

1. Schlagen Sie in der Sample Seite des PROGRAM Modus das Pad, welches Sie editieren möchten, an.

Die Pad Nummer Anzeige ändert sich entsprechend des angeschlagenen Pads.

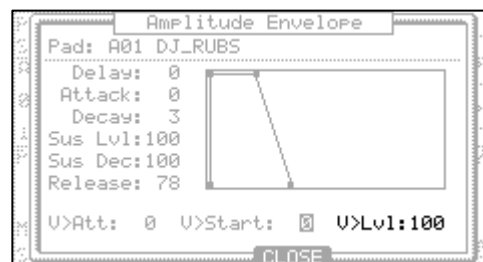
2. Gehen Sie in das 'Lvl' Feld.

3. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.

Das Amp Envelope Fenster wird angezeigt.

4. Gehen Sie in das 'V>Level' Feld.

5. Justieren Sie den Feldwert wie gewünscht und überprüfen Sie dabei die Einstellung, indem Sie das Pad anschlagen.



Falls Sie in diesem Feld den Wert 0 einstellen, wird das Sample mit maximaler Lautstärke abgespielt, egal wie stark Sie das Pad anschlagen. Je höher der hier eingestellte Wert, desto empfindlicher reagiert die Lautstärke des Samples auf die Anschlagstärke.

6. Drücken Sie die [F4] (CLOSE) Taste, um zurück zur Sample Seite zu gelangen.

Detailliertere Einstellungen der Sample Lautstärke lassen sich mit Hilfe der anderen Parameter im Amp Envelope Fenster vornehmen. Weitere Informationen zu diesen Einstellungen finden Sie im Abschnitt 'Hüllkurve für die Amplitude' auf Seite 137.

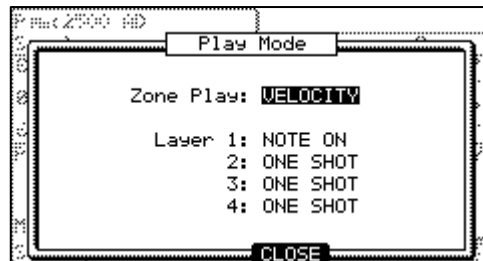
Samples mit Velocity / Cycle / Random umschalten (Zone Play)

Zu einem Pad zugewiesene Samples lassen sich so umschalten, dass sie, je nach gewünschtem Play Modus, in drei verschiedenen Arten abgespielt werden können.

■ Umschalten eines Samples mit der Anschlagstärke (Velocity)

Wenn Sie einem Pad mehr als zwei Samples zugewiesen haben, können Sie mit der Stärke Ihres Anschlags zwischen den Samples umschalten.

1. Wählen Sie auf der Sample Seite im PROGRAM Modus das gewünschte Pad durch anschlagen aus.
2. Weisen Sie dem '1' Feld sowie dem '2' Feld Samples zu.
3. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Dadurch öffnet sich das PLAY MODE Fenster .
4. Setzen Sie das 'Zone Play' Feld auf VELOCITY.



Hinweis: VELOCITY ist die Grundeinstellung für alle Pads.

5. Drücken Sie zum Verlassen des 'PLAY MODE' Fensters die [F4] (CLOSE) Taste.
6. Gehen Sie in das 'Range' Feld, das sich in derselben Zeile, wie das '1' Feld befindet und definieren Sie einen Bereich für das Triggern des Samples, welches in diesem Feld gewählt wurde.
Das 'Range' Feld besitzt zwei Sub Felder, um die untere und obere Begrenzung festzulegen. Die untere Grenze wird im linken Feld und die obere Begrenzung im rechten Feld eingestellt. Setzen Sie hier für unser Beispiel die obere Grenze (das rechte Feld) auf 63.
7. Gehen Sie in das 'Range' Feld, das sich in derselben Zeile, wie das '2' Feld befindet und definieren Sie einen Bereich für das Triggern des Samples, welches in diesem Feld gewählt wurde.
Stellen Sie für die untere Grenze (das linke Feld) den Wert 64 ein.
8. Überprüfen Sie das Ergebnis durch Anschlagen des Pads.
Falls Sie das Pad fest anschlagen, gibt die MPC5000 das dem '2' zugewiesene Sample aus. Falls Sie das Pad leicht anschlagen, spielt die MPC5000 das im Feld '1' gewählte Sample.

Hinweis: Die Anschlagstärke auf ein Pad wird in 128 Schritten (0 bis 127) gemessen. Der Maximalwert beträgt 127. Das ist identisch mit der MIDI Velocity, welche die Anschlagstärke beim Spielen auf einem Keyboard angibt.

Tipp: Sie können auch einen Q-LINK Fader zum Umschalten von Laders benutzen. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt 'Q-LINK Controller' auf Seite 199.

■ Cycle Switching Funktion

Cycle Switching spielt jedes Mal, nachdem ein Pad gespielt wurde, ein neues Sample in numerischer Reihenfolge ab. Mit anderen Worten, werden die Samples des Pads in der Reihenfolge 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4... abgespielt.

Zur Aktivierung der Cycle Switching Funktion gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie im PROGRAM Modus jedes Sample des Pad aus, dass mit der Cycle Switching Methode abgespielt werden soll.
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
3. Stellen Sie das 'Zone Play' Feld auf CYCLE.

■ Random Sample Switching Funktion

Random Sample Switching ermöglicht es, dass die dem Pad zugewiesenen Samples zufälligerweise zur Wiedergabe ausgewählt werden. Auf diese Weise wird bei jedem Pad-Anschlag eines der vier zugewiesenen Samples per Zufallsprinzip wiedergegeben.

Zur Aktivierung der Random Zone Play Funktion gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie im PROGRAM Modus jedes Sample des Pad aus, dass mit der Random Switching Methode abgespielt werden soll.
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
3. Stellen Sie das 'Zone Play' Feld auf RANDOM.

Tipp: Versuchen Sie folgendes: Weisen Sie einem Pad vier Samples zu und aktivieren Sie die Random Zone Play und spielen Sie das Pad mit Note Repeat. Sie können auch verschiedene Bereiche eines gecloppten Loops zu dem Random Zone Pad zuweisen.

■ Tonhöhe mit der Anschlagstärke (Velocity) steuern

Sie können die Tonhöhe eines Samples mit der Anschlagstärke auf ein Pad steuern.

1. Schlagen Sie in der Sample Seite des PROGRAM Modus das Pad, welches Sie editieren möchten, an.
Die Pad Nummer Anzeige ändert sich entsprechend des angeschlagenen Pads.

2. Gehen Sie in das 'Tune' Feld.

3. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.

Das PITCH FUNCTION Fenster wird angezeigt.

4. Wählen Sie das 'V>Pitch' Feld.

5. Verändern Sie den Wert des Feldes, während Sie zur Überprüfung der Einstellung das entsprechende Pad anschlagen.



Falls Sie das Feld auf 0 setzen, ändert sich die Tonhöhe nicht durch die Anschlagstärke. Je höher der hier definierte Wert, desto größer werden die Änderungen an der Tonhöhe.

■ Mehrere Samples mit einem Pad spielen

Sie können bis zu 4 Samples zu einem Pad zuweisen. Indem Sie mehr als ein Sample zu einem Pad zuweisen, können Sie mehrere Samples durch das Anschlagen eines Pads triggern.

1. Schlagen Sie in der Sample Seite des PROGRAM Modus das Pad, welches Sie editieren möchten, an.
Die Pad Nummer Anzeige ändert sich entsprechend des angeschlagenen Pads.

Das sich in der oberen linken Ecke des Displays befindende 'Pgm' Feld zeigt den Namen des gegenwärtig gewählten Programms an. Das gegenwärtig gewählte Programm lässt sich im 'Pgm' Feld bestimmen.

2. Wählen Sie das '1' Feld aus und bestimmen Sie ein Sample, das Sie mit dem Pad spielen möchten.

Sie können mit dem [DATA] Rad aus den Samples wählen, die sich gegenwärtig im Speicher der MPC5000 befinden.

3. Wählen Sie das '2' Feld aus und bestimmen Sie ein Sample, das Sie mit dem Pad spielen möchten.

Wenn Sie das Pad anschlagen, werden alle Samples, die dem gewählten Pad zugewiesen wurden, gleichzeitig gespielt.

4. Wiederholen Sie den Schritt 03 für die Felder '3' and '4'.

Bis zu vier Samples lassen sich mit einem Pad triggern.

■ Ein Sample über alle Pads spielen (Auto-Chromatic)

Samples lassen sich automatisch so auf die Drum Pads verteilen, dass sie chromatisch spielbar sind. Die 64 Drum Pads (PAD A01 - D16) entsprechen dabei dem Norenbereich 35 - 98 eines MIDI Keyboards. Auf diese Weise ist es möglich, Melodien mit einem einzigen Sample zu spielen.

Um ein Sample chromatisch zuweisen zu können, gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Drücken Sie die [MODE] Taste + [PAD6] (Programm).
2. Schlagen Sie ein Pad an.
3. Ordnen Sie das Sample, welches Sie chromatisch spielen möchten, dem gewählten Pad zu.
4. Gehen Sie in die 'Tune' Spalte und drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das 'Pitch Function' Fenster wird angezeigt.
5. Drücken Sie die [F5] (AUTO) Taste und öffnen Sie so das Auto Chromatic Assign Fenster.



In den Feldern 'Source' und 'Original Key' sehen Sie sowohl die MIDI Note Nummer als auch die Nummer des Drum Pads: 36/A01 ist die MIDI Note 36/Pad Bank A, Drum Pad Nummer 1.

6. Definieren Sie den Sound und die MIDI Note Nummer, die zugewiesen werden soll, im 'Source' Feld.
Sie können den Sound durch Anschlagen des Drum Pads oder mit dem [DATA] Rad wählen (Der Name des Sounds erscheint).

Hinweis: Die Parameter des hier gewählten Sounds werden zu jeder Note kopiert.

7. Wählen Sie im 'Original Key' Feld, die Note des MIDI Keyboards/Drum Pads, die den Sound in Originaltonhöhe wiedergibt.
Sie können auch die 'Tune' Einstellung verwenden, um einen Versatz zur Originaltonhöhe zu erzielen. Diese Einstellung wirkt sich auf jede Note aus.
8. Im 'New PGM Name' Feld können Sie einen neuen Namen für das zu erstellende Programm eingeben.
9. Drücken Sie die [DO IT] Taste, um das neue Programm mit auto-chromatischer Zuordnung eines Samples auf alle Pads, erstellen zu lassen.

■ Gleichzeitiges Spielen mehrerer Pads (Simultaneous Play)

Die Simultaneous Play Funktion ermöglicht das Triggern von bis zu vier verschiedenen anderen Pads durch das Anschlagen nur eines Pads. Um die Simultaneous Play Funktion einzuschalten, gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Drücken Sie die [MODE] Taste + [PAD 6], um in den PROGRAM Modus zu wechseln.
2. Drücken Sie die [F4] (SIMULT) Taste.
Dadurch öffnet sich der 'Simultaneous Play' Tab.
3. Wählen Sie im 'Pad' Feld das Pad, mit dem Sie andere Pads triggern möchten.

Die Einstellung des Feldes verändern Sie mit dem [DATA] Rad oder durch Anschlagen des gewünschten Pads, während sich der Cursor in diesem Feld befindet.



4. Wechseln Sie in das Feld 'Simult1'
Bestimmen Sie das erste Pad, das Sie zeitgleich triggern möchten, wenn Sie das im Schritt 03 definierte Pad anschlagen.
5. Sie können das Pad mit dem [DATA] Rad wählen oder direkt das gewünschte Pad anschlagen, wenn sich der Cursor in diesem Feld befindet.

Wiederholen Sie den Vorgang für die 'Simult' Felder zwei bis vier.

Nun werden durch das Anschlagen des Pads, das Sie im Schritt 3 gewählt haben, die in den 'Simult' Feldern 1-4 gewählten Pads ebenfalls getriggert. Wie Sie hören werden, wird kein anderes Pad gespielt, wenn Sie eines der vier Pads anschlagen, die Sie in den Feldern 'Simult' gewählt haben. Nur das im Schritt 3 definierte Pad triggert die anderen Pads mit. Auf diese Weise können Sie schwierige rhythmische Strukturen leichter einspielen.

■ Hüllkurven (Envelopes) bearbeiten

Die Hüllkurve für die den Pads zugewiesenen Samples lassen sich bearbeiten. Die MPC5000 besitzt zwei Hüllkurven pro Pad für Sample Programme. Eine Hüllkurve ist für die Amplitude und steuert den Lautstärkeverlauf. Die zweite Hüllkurve ist für den Filter und steuert den klanglichen Verlauf im Sample.

Hüllkurve für die Amplitude

1. Wählen Sie auf der Sample Seite des PROGRAM Modus das Pad aus, das editiert werden soll, indem Sie es anschlagen.
2. Wechseln Sie in das 'Lvl' Feld und drücken Sie die [WINDOW] Taste.

Das Amp Envelope Fenster wird angezeigt

'Pad' Feld:

Hier wird das gewählte Pad angezeigt.

'Delay' Feld:

In diesem Feld definieren Sie die Zeit, die vergeht, bevor das Sample getriggert wird. Je höher der hier gesetzte Wert, desto länger die Verzögerung.

'Attack' Feld:

Hier können Sie die Attack zeit des Samples einstellen. Je größer der hier definierte Wert, desto länger benötigt der Sound, um am Beginn laut zu werden. (Fade In)

'Decay' Feld:

Dieses Feld bestimmt, wie lange ein Sound leiser wird, bevor er in die Sustain Stufe der Hüllkurve übergeht.

'Sus Lvl' (Sustain Level) Feld

Dieser Parameter definiert den Pegel, den das Sample nach dem Ende der Decay Stufe aufweist. Dieser Parameter wirkt sich nicht auf ONE SHOT Samples aus.

'Sus Dec' (Sustain Decay) Feld

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Zeit, welche die 'Sustain Decay' Stufe bis zum Nullpegel benötigt. Falls dieser Parameter auf 100 gesetzt wurde, hält das Sustain der Hüllkurve so lange, wie Sie das Pad gedrückt halten, an. Dieser Parameter wirkt sich nicht auf ONE SHOT Samples aus.

'Release' Feld

Hier stellen Sie die Zeitdauer ein, welche die Hüllkurve benötigt, um vom gegenwärtigen Pegel bis zum Nullpegel auszublenden, nachdem ein Pad losgelassen wurde. Je höher der hier eingestellte Wert, desto länger dauert der Fade Out.

'V > Attack' Feld:

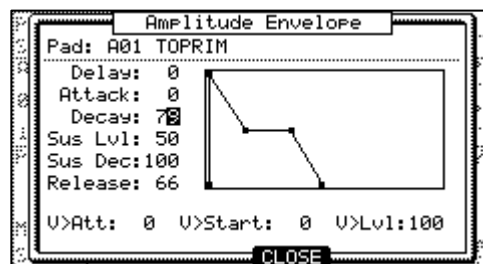
Sie können die Attack Zeit des Samples mit der Anschlagstärke steuern. Je höher der Wert eingestellt ist, desto langsamer startet der Sound bei hoher Anschlagstärke. Falls Sie in diesem Feld 0 eingeben, bleibt die Attack Zeit, unabhängig von der Anschlagstärke, konstant.

'V > Start' Feld:

Sie können den Startpunkt des Samples mit der Anschlagstärke steuern. Je höher der hier definierte Wert, desto größer ist der Zeitversatz des Sample Start Punktes durch die Anschlagstärke. Falls Sie in diesem Feld 0 eingeben, bleibt die Startpunkt, unabhängig von der Anschlagstärke, konstant.

'V > Level' Feld:

Sie können die Lautstärke eines Samples mit der Anschlagstärke steuern. Je höher der hier eingestellte Wert, desto größer werden die Lautstärkeunterschiede. Falls Sie in diesem Feld 0 eingeben, wird das Sample, unabhängig von der Anschlagstärke, immer mit der maximalen Lautstärke abgespielt.



Hüllkurve für den Filter

1. Wählen Sie auf der FILTER Seite im PROGRAM Modus das zu editierende Pad aus, indem Sie es anschlagen.
2. Gehen Sie in das 'Type' Feld und drücken Sie die [WINDOW] Taste.

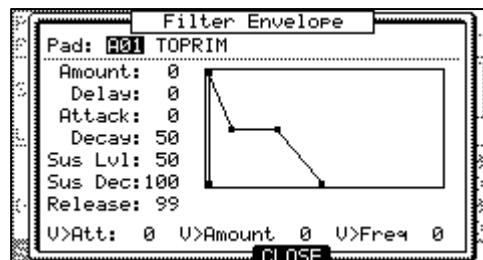
Das Filter Envelope Fenster wird angezeigt.

'Pad' Feld:

Hier wird das gewählte Pad angezeigt.

'Amount' Feld:

Hier können Sie einstellen, wie stark sich die Filter Hüllkurve auf die Einstellung des Filters auswirkt. Falls Sie in diesem Feld einen positiven (' + ') Wert verwenden, wird die Cutoff Frequenz gegenüber der Origineleinstellung angehoben und folgt dem Verlauf der Hüllkurve. Bei einem negativen (' - ') Wert, beginnt die Cutoff Frequenz unter der originalen Cutoff Frequenz und geht entsprechend der Einstellung im 'Time' Feld zur Origineleinstellung zurück.



'Delay' Feld:

In diesem Feld bestimmen Sie die Zeitdauer, die vergeht, bevor die Hüllkurve den Filter moduliert. Je höher der Wert, desto länger die Verzögerung.

'Attack' Feld:

Hier stellen Sie die Attack Zeit für den Filter ein. Je höher der hier definierte Wert, umso länger dauert es, bis der Filter geändert wird. (Fade in)

'Decay' Feld:

Dieses Feld gibt an, wie lange der Filter benötigt, um zur Sustain Stufe der Hüllkurve zu gelangen.

'Sus Lvl' (Sustain Level) Feld

Dieser Parameter definiert die Filtereinstellung, die das Sample nach dem Ende der Decay Stufe aufweist. Dieser Parameter wirkt sich nicht auf ONE SHOT Samples aus.

'Sus Dec' (Sustain Decay) Feld

Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Zeit, welche die 'Sustain Decay' Stufe bis zum Nullpegel benötigt. Falls dieser Parameter auf 100 gesetzt wurde, hält das Sustain der Hüllkurve so lange, wie Sie das Pad gedrückt halten, an. Dieser Parameter wirkt sich nicht auf ONE SHOT Samples aus.

'Release' Feld

Hier stellen Sie die Zeitdauer ein, welche die Hüllkurve benötigt, um vom gegenwärtigen Pegel bis zum Nullpegel auszufaden, nachdem ein Pad losgelassen wurde. Je höher der hier eingestellte Wert, desto länger dauert der Fade Out.

'V>Time' Feld:

Sie können die Filter Hüllkurve durch die Anschlagstärke steuern. Falls Sie hier einen positiven (' + ') Wert eingeben, liegt die Zeit näher am Wert des 'Time' Feldes bei hoher Velocity. Bei einem negativen (' - ') Wert, verhält sich die MPC5000 genau umgekehrt. Falls Sie in diesem Feld 0 einstellen, ist die Zeitdauer immer konstant.

'V>Amount' Feld:

Sie können den Wirkungsgrad der Filter Hüllkurve auf den Filter mit der Anschlagstärke steuern. Falls Sie dieses Feld auf einen positiven (' + ') Wert einstellen, ist die Anfangs-Cutoff Frequenz bei hoher Velocity näher an der Frequenz, die im 'Amount' Feld definiert wurde. Bei einem negativen (' - ') Wert, verhält sich die MPC5000 genau umgekehrt. Damit sich der Wirkungsgrad bei jeder Anschlagstärke konstant verhält, wählen Sie in diesem Feld den Wert 0.

'V>Freq' Feld:

Sie können die Cutoff Frequenz durch die Anschlagstärke steuern. Je höher die Anschlagstärke, desto höher liegt die Cutoff Frequenz. Falls Sie in diesem Feld den Wert 0 verwenden, bleibt die Cutoff Frequenz des Filter, unabhängig von der Anschlagstärke, konstant.

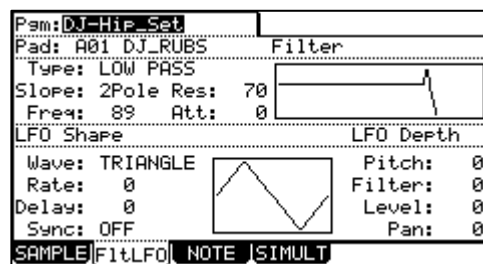
■ Filter mit Sample Programmen verwenden

Jedes Pad eines Sample Programms besitzt einen 'Filter'. Mit diesem Parameter können Sie den Klang eines Samples verändern. Dazu müssen Sie die FTLFO Seite des PROGRAM Modus verwenden.

■ Den Filter bearbeiten

1. Drücken Sie im PROGRAM Modus die [F2] (FltLFO) Taste.
Die 'FltLFO' Seite öffnet sich. Im 'Pgm' Feld können Sie ein Programm auswählen.
2. Wählen Sie das Pad, welches Sie editieren möchten aus, indem Sie es anschlagen.
Das 'Pad' Feld zeigt die Pad Nummer des gewählten Pads an. Rechts neben der Pad Nummer sehen Sie den Namen des Samples, das diesem Pad zugeordnet ist.
3. Gehen Sie in das 'Type' Feld und wählen Sie den Filter, den Sie verwenden wollen, aus.

Die MPC5000 besitzt verschiedene Filter Typen. Mit diesen filtern können Sie eine bestimmte Frequenz des Sounds verstärken oder dämpfen. Folgende Typen sind verfügbar:



LoPass

Dieser Filter dämpft hohe Frequenzen und lässt tiefe Frequenzen unbearbeitet.

HiPass

Dieser Filter beschneidet tiefe Frequenzen und lässt hohe Frequenzen durch.

BPass

Band Pass Filter. Dieser Filter lässt die gewählten Frequenzen durch und dämpft die anderen Frequenzen.

BStop

Band Stop Filter. Dieser Filter dämpft die gewählten Frequenzen ab und lässt alle anderen Frequenzen durch.

BBoost

Band Boost Filter Dieser Filter verstärkt die gewählten Frequenzen und lässt alle anderen Frequenzen unbearbeitet.

Model1

Dieser Filter ist ein analogartiger 4-Pol Filter, der einem sehr bekannten alten halb-modularem Synthesizer nachempfunden wurde. Dieser Filter übersteuert (verzerrt), wenn ein lauter Eingangspegel in das Filter geführt wird.

Model2

Dies ist ein weiterer analogartiger Filter mit weicher Resonanz und leichter Übersteuerung in den tiefen Frequenzen.

Model3

Dieser Filter ist ein verrückter Analog-Modelung Filter mit kräftiger Resonanz und sehr tiefen Subfrequenzen. Passen Sie auf Ihre Lautsprecher auf!

Vocal1

Dieser Filter ist ein Formant Filter, der die Emulation der menschlichen Stimme von "ah" und "oo" Klängen nachempfunden.

Vocal2

Ein 3-Band Formant Filter, der die "oh" und "ee" Laute emuliert.

Vocal3

Ein 5-Band Formant Filter, der auf einem ausgewogenen Gesangstrack basiert.

OFF

Es wird kein Filter verwendet.

4. Passen Sie im 'Slope' Feld die Kennlinie des Filters an.
Die Slope Kennlinie steuert, wie extrem sich der Effekt des Filters auswirkt. Eine Kennlinie mit einem oder zwei Filterpolen führt zu einem subtileren Effekt, während eine Achtpol-Slope einen stark Klang beeinflussenden Effekt ausübt.
5. Stellen Sie im 'Freq' Feld die Cutoff Frequenz ein.
Die Cutoff Frequenz ist die Frequenz, bei der der Filter ansetzt. Falls Sie den LOW PASS Filter mit einer niedrigen Cutoff Frequenz verwenden, wird der Sound ziemlich dumpf. Das liegt daran, dass die meisten hohen Frequenzen des Sounds durch den Filter abgeschnitten werden. Wenn Sie den HIGH PASS Filter verwenden und die Cutoff Frequenz auf einen zu hohen Wert setzen, werden die meisten tiefen Frequenzen abgeschnitten, was in einem dünnen Klang resultiert.
6. Definieren Sie im 'Res' Feld die Resonanz des Filters.
Falls Sie die Resonanz auf einen hohen Wert einstellen, wird die im 'Freq' Feld eingestellte Frequenz höher verstärkt. Es ist sehr schwierig, den Resonanzeffekt zu beschreiben, da er im Zusammenhang mit dem gewählten Filter Typ und der Cutoff Frequenz steht. Experimentieren Sie mit verschiedenen Einstellungen für die Felder 'Type', 'Freq' und 'Res'.

Hinweis: Falls durch die Bearbeitung mit dem FILTER Verzerrungen auftreten, können Sie den 'Att' Parameter verwenden, um den Signalpegel, der zum Filter gesendet wird, zu reduzieren und so unerwünschte Verzerrungen zu vermeiden.

■ **Den Filter durch die Anschlagstärke (Velocity) steuern**

Sie können die Cutoff Frequenz des Filter mit der Abschlagstärke steuern. Mit dieser Funktion können Sie den Sound durch unterschiedlich starkes Anschlagen eines Pads verändern.

1. Drücken Sie im PROGRAM Modus die [F2] (FILTER) Taste.
Die FILTER Seite wird angezeigt.
2. Wählen Sie das gewünschte Pad aus, indem Sie es anschlagen.
Im 'Pad' Feld sehen Sie die Pad Nummer des gewählten Pads.
3. Wählen Sie eines der 'Type', 'Frei' oder 'Res' Felder und drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das Filter Envelope Fenster wird angezeigt.
4. Wechseln Sie in das 'V> Freq' Feld.
Je höher der hier definierte Wert, desto drastischer werden die Soundänderungen durch den Filter, wenn Sie das Pad unterschiedlich fest anschlagen.

Bitte beachten Sie den Abschnitt '

Hüllkurve für den Filter bearbeiten' auf Seite 138, um weitere Informationen zum Filter Envelope Fenster zu erhalten.

■ Mute Groups

Wenn Sie normalerweise ein Pad anschlagen während ein anderes Pad abgespielt wird, werden die Samples beider Pads überlappend wiedergegeben. Mit der Mute Group Funktion können Sie die Wiedergabe des Samples eines Pads stoppen, falls Sie ein neues Pad anschlagen. Durch die Verwendung dieser Funktion können Sie das Verhalten von offenen und geschlossenen HitHat Sounds simulieren, indem Sie zwei Pads derselben Mute Group zuweisen. Die Pads, die derselben Mute Group zugewiesen sind, können nicht gleichzeitig gespielt werden.

1. Drücken Sie im PROGRAM Modus die [F1] (SAMPLE) Taste zur Auswahl der Sample Seite.

2. Wählen Sie eines der Pads zum Einstellen der Mute Group aus, indem Sie das Pad anschlagen.

3. Wählen Sie im 'Mute Group' Feld eine Nummer aus.

Sie können jede Nummer, außer OFF auswählen.

4. Wählen Sie ein anderes Pad durch Anschlagen aus, das zur Mute Group hinzugefügt werden soll.

5. Stellen Sie das Pad im 'Mute Group' Feld auf dieselbe Nummer, wie das erste Pad im Schritt 3 ein.

Sie müssen dieselbe Nummer auswählen, um die Mute Group zu aktivieren.

Schlagen Sie nun eines der Pads an, während das andere abspielt. Das erste Sample wird gestoppt und nur das Sample des zweiten Pads wird abgespielt.

Pam:Top_Set			
Sample	LVL	Tune	Range
A1:TOPRIM	100	-03.00	000-127
2:(no sample)	100	+00.00	000-127
3:(no sample)	100	+00.00	000-127
14:(no sample)	100	+00.00	000-127
Params Program Play Mode: POLY			
Voice: POLY			
Mute Group: 1			
Mute Target: A08 A07 A06 A10			
SAMPLE	FilterFOI	NOTE	SIMULT
[PURGE]			

Tipp: Sie können mehr als zwei Pads in eine Mute Group aufnehmen. Sie können bis zu 32 verschiedene Mute Groups anlegen.

Hinweis: Falls Sie das 'Play' Feld auf MONO stellen, kann jedes Pad Sample nicht polyphon abgespielt werden, egal, welcher Mute Group Sie das Pad zugewiesen wurde. Bei der Verwendung von Mute Groups muss das 'Play' Feld auf POLY stehen.

■ Begrenzung der Stimmenanzahl eines Programms

Normalerweise werden die Sounds eines Pads im Programm mehrstimmig (polyphon) abgespielt – wenn Sie ein Pad mehrere Male hintereinander anschlagen, hören Sie jedes Mal eine neue Instanz des Samples. Möglicherweise möchten Sie aber einen Sound einstimmig (monophon) spielen – also durch das Anschlagen eines Pads wird der Sound der durch das vorherige Anschlagen noch klingt, gestoppt. Diese Funktion ist sinnvoll bei Programmen, welche die SLICED SAMPLE Funktion verwenden. Für diesen Fall können Sie die Stimmenanzahl eines Pads im Programm begrenzen.

1. Drücken Sie im PROGRAM Modus die [F1] (SAMPLE) Taste.
2. Wählen Sie im 'Program Play' Feld entweder POLY oder MONO.

POLY

Die MPC5000 überlappt den Sound im Programm. (Polyphon)

MONO

Die MPC5000 überlappt den Sound im Programm nicht. (Monophon)

Hinweis: Diese Einstellung gilt für das gesamte Programm, Sie können jedoch jedes Pad eines Programms individuell auf MONO stellen. Beachten Sie dazu den Abschnitt 'Voice Overlap Funktion' auf Seite 142.

■ Voice Overlap Funktion

Wenn Sie normalerweise ein und dasselbe Pad mehrere Male hintereinander anschlagen, wird der Sound des Pads überlappend abgespielt. Bei der Verwendung der MPC5000 als Drum Machine, klingt durch diese Eigenschaft Ihre Performance natürlicher. Wenn Sie jedoch ein Phrase Sample spielen, kann es besser sein, dass der Sound nicht überlappt. Mit der Voice Overlap Funktion können Sie die MPC5000 so einstellen, dass der gleiche Pad Sound nicht überlappend abgespielt wird.

1. Drücken Sie im PROGRAM Modus die [F1] (SAMPLE) Taste.
Die Sample Seite wird angezeigt.
2. Wählen Sie das gewünschte Pad aus, indem Sie es anschlagen.
3. Setzen Sie das 'Voice Overlap' Feld auf MONO.

POLY

Die MPC5000 überlappt den Sound.

MONO

Die MPC5000 überlappt den Sound nicht. Bei der Auswahl MONO wird beim mehrmaligen Anschlagen eines Pads nur der letzte Anschlag auf ein Pad vollständig abgespielt.

Hinweis: Falls Sie das 'Play' Feld auf MONO setzen, kann das Pad Sample nicht polyphon abgespielt werden, egal welche Einstellung die Voice Overlap Funktion hat. Bei der Verwendung der Voice Overlap Funktion stellen Sie das 'Play' Feld auf POLY.

■ Mute Target Funktion

Mute Target arbeitet ähnlich wie die Mute Group Funktion. Der Hauptunterschied zu Mute Group ist, dass Mute Target so eingestellt wird, dass die Funktion nur in eine Richtung wirkt.

Sie können zum Beispiel Mute Target so verwenden, dass Pad A01 das Pad A02 abschneidet. Der Vorteil besteht nun darin, dass bei der Wiedergabe des Pads A02 das Pad A01 nicht abgeschnitten wird.

Sie können maximal vier Mute Targets pro Pad einstellen.

Pam:TOP_Set			
Sample	LVL	Tune	Range
A1:TOPPRIM	100	-03.00	000-127
0 2:(no sample)	100	+00.00	000-127
0 3:(no sample)	100	+00.00	000-127
1 4:(no sample)	100	+00.00	000-127
Params			
Voice: POLY			
Mute Group: 1			
Mute Target: A08 A07 A06 A10			
SAMPLE[F1tLFO] NOTE SIMULT PURGE			

■ Low Frequency Oscillator (LFO)

Sie können für das Pad Sample im Programm den LFO einstellen. Durch die Verwendung des LFOs können Sie einen ausdrucksstärkeren Sound erzeugen. Wird zum Beispiel die Tonhöhe (Pitch) auf der LFO Seite eingestellt, erhält der Pad Sound einen Vibrato Effekt. Wenn Sie die Lautstärke (Level) auf der LFO Seite einstellen, bekommt der Pad Sound einen Tremolo Effekt. Außer diesen beiden Parametern kann in der MPC5000 auch der Filter oder das Panorama durch den LFO moduliert werden.

1. Drücken Sie im PROGRAM Modus die [F2] (FitLFO) Taste.

Sie FitLFO Seite wird angezeigt. Wählen Sie im 'Pgm' Feld das Programm, welches Sie editieren möchten, aus.

2. Schlagen Sie das gewünschte Pad an.

Im 'Pad' Feld wird das gewählte Pad angezeigt.

'Wave' Feld:

Dieses Feld definiert die Wellenform des LFOs: TRIANGLE, SINE, SQUARE, SAW, SAW DOWN oder RANDOM.

'Rate' Feld

Dieses Feld bestimmt die Schwingung (Geschwindigkeit) des LFOs.

Falls das 'Sync' Feld auf ON steht, basiert der eingestellte Wert auf Beat und Tick. Soll die Schwingung des LFOs beispielsweise einem Beat der Sequence entsprechen, stellen Sie den Wert '01.00' ein. Für die Schwingung im Notenwert einer 1/8 Note stellen Sie '00.48' und so weiter ein. Die Schwingung (Geschwindigkeit) des LFOs ändert sich dann gemäß des Tempos der Sequence.

Wenn Sie im 'SYNC' Feld OFF wählen, schwingt der LFO frei, ohne dass er sich zum tempo des Sequencers synchronisiert.

'Delay' Feld

Hier stellen Sie die Verzögerungszeit ein, die bestimmt, mit wie viel Zeitversatz der LFO startet. Falls das 'Sync' Feld auf ON steht, wird der Wert in Beat und Tick angezeigt. Um den LFO einen Beat nach dem Triggern des Samples zu starten, setzen Sie den Wert auf '01.00'.

Wenn das 'SYNC' Feld auf OFF gestellt wurde, synchronisiert sich das 'Delay' Feld nicht zum Tempo des Sequencers.

'Sync' Feld

In diesem Feld definieren Sie, ob sich der LFO zum Tempo des Sequencers synchronisieren soll oder nicht.

'Pitch' Feld (0-100)

Dieses Feld bestimmt den Wirkungsgrad des LFOs auf die Tonhöhe des gewählten Pads, wodurch ein Vibrato-artiger Effekt entsteht. Je niedriger der hier eingestellte Wert, desto weniger Tonhöhenänderung können Sie hören. Umgedreht hören Sie ein sehr deutliches Vibrato mit hohen Werten.

'Filter' Feld (0 - 100)

in diesem Feld regeln Sie den Wirkungsgrad des LFOs auf den Filter Cutoff des gewählten Pads. Dadurch erhalten Sie (abhängig von der LFO Wellenform) Filtermodulationen. Je niedriger der Wert, desto weniger wird der Filter moduliert.

'Level' Feld (0 - 100)

Dieses Feld definiert den Wirkungsgrad des LFOs auf die Lautstärke des gewählten Pads, wodurch ein Tremolo ähnlicher Effekt entsteht. Je niedriger der Wert, desto geringer ist der Tremolo Effekt. Bei hohen Werten erhalten Sie einen starken Tremolo Effekt.

'Pan' Feld (0 - 100)

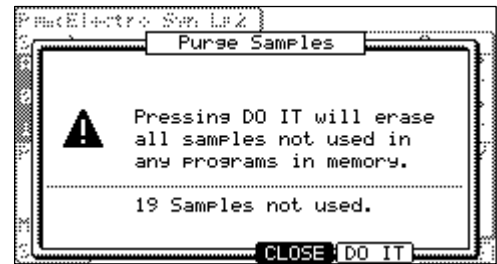
Dieses Feld bestimmt den Wirkungsgrad des LFOs auf den Pan Parameter des gewählten Pads.

Bei niedrigen Werten erhalten Sie einen schwachen Pan Effekt. Hohe Werte ergeben einen breiten Pan Effekt.

■ Speicher von unbenutzten Samples säubern

Bei der Verwendung der MPC5000 zur Aufnahme oder beim Laden vieler Samples kann es vorkommen, dass sich viele unbenutzte Samples (Samples die in keinem Programm zu einem Pad zugeordnet wurden) im Speicher der MPC5000 befinden. Es wäre sehr zeitaufwändig, jedes Programm nach unbenutzten Samples zu durchsuchen und diese nacheinander zu löschen. Mit der PURGE Funktion lassen sich alle nicht verwendeten Samples auf einmal löschen.

1. Drücken Sie im PROGRAM Modus die [F1] (SAMPLE) Taste.
Die SAMPLE Seite wird angezeigt.
2. Drücken Sie die [F6] (PURGE) Taste.
Das Purge Samples Fenster wird angezeigt.
3. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
All die Samples, die zu keinem Programm gehören, werden auf einmal gelöscht.



Synth Programme

Der virtuelle Analogsynth der MPC5000, der für die 'Synth' Programme verantwortlich ist, ist eine neue Funktion. Synth Programme unterscheiden sich von Sample Programmen dadurch, dass sie keine vorher aufgenommenen Sounds benötigen. Klänge werden durch eine sogenannte 'subtraktive Synthese' erzeugt. Diese Synthese erzeugt Klänge, die das Spektrum von weichen, Lead Sounds, über tiefe Bässe, bis hin zu breiten und warmen Pad Sounds umfassen.

■ Über die Subtraktive Synthese

Grundsätzlich ist ein Synthesizer ein Instrument, das in der Lage ist, eine Vielzahl von Sounds auf elektronischem Wege zu erzeugen. Zum Großteil ist diese Eigenschaft dafür verantwortlich, dass diese sich Instrumente nach wie vor immenser Beliebtheit erfreuen und kontinuierlich weiter entwickelt werden.

Die Fähigkeit eines Synthesizers, unendlich viele unterschiedliche Sounds erzeugen zu können, basiert auf seinem Grundprinzip: er simuliert die fundamentalen Komponenten des Klanges und ermöglicht es Ihnen, in jeden klangformenden Bereich einzugreifen. Der Begriff Synthesizer bedeutet "Teile zu einem Ganzen zusammen zu fassen". Und das genau macht ein Synthesizer: die eigentlichen Bestandteile von Klängen sind als einzelne Bereiche vorhanden, die sie zum eigentlichen, hörbaren Sound zusammensetzen lassen.

Der Synth der MPC5000 erzeugt Sounds durch Emulation oder "Modulation" des Verhaltens eines analogen Synthesizers. Oszillatoren erzeugen den Rohklang. Die Oszillatoren geben ihr Signal in die Filter, von wo aus sie zu den Verstärkern gelangen. Während der Klang sich seinen Weg durch den Synth bahnt, können Sie den Mix des Signals an verschiedenen Punkten anpassen, Modulationen und Hüllkurven hinzufügen sowie Effekte einbinden. Auf diese Weise kann der Synth der MPC5000 eine fast unlimitierte Anzahl unterschiedlicher Sounds erzeugen.

Voltage Controlled Oscillators (VCO)

In den Oszillatoren wird der Sound geboren. Sie haben bestimmt schon einmal davon gehört, dass das, was Sie als "Sound" bezeichnen, eigentlich einfache Schwingungen der Luftmoleküle, die auf ihr Trommelfell treffen, sind. Diese Vibration muss ja irgendwo beginnen – in der MPC5000 Synth Sektion kommt sie von den Oszillatoren. Durch die Variation der Vibrationsfrequenz können die Oszillatoren verschiedene Tonhöhen produzieren, die als musikalische Noten wahrgenommen werden. Durch die Veränderung der Art und des "Körpers" der Wellenform, können die Oszillatoren verschiedene Obertöne erzeugen, die als verschiedene Grundklänge gehört werden. Jede Stimme des Synth in der MPC5000 besitzt drei Oszillatoren.

Voltage Controlled Filters (VCF)

Der durch die Oszillatoren produzierte Sound klingt ziemlich derb und ist deshalb meistens nicht direkt dafür geeignet, ihn in einem Instrument zu verwenden. Damit Sie der klanglichen Vorstellung, die Sie haben, näher kommen, müssen Sie bestimmte Obertöne abdämpfen und dafür andere anheben. Hierfür eignet sich idealerweise ein Filter. Der Filter verändert den Frequenzverlauf des Signals und kann drastische Auswirkungen auf den Klang ausüben. Ein Filter ermöglicht es Ihnen, eine Eckfrequenz (Cutoff Frequenz) zu definieren, die den Obertonbereich, an der der Filter ansetzen soll, markiert. Des weiteren bietet der Filter einen Resonanz Parameter, der bestimmt, wie stark die Obertöne um die Cutoff Frequenz herum verstärkt werden. Die MPC5000 besitzt elf verschiedene Filter Typen – jeder besitzt einen eigenen Charakter und klangliche Fähigkeiten.

LFO

LFO ist die Abkürzung für "Low Frequency Oscillator". Im Gegensatz zu normalen Oszillatoren sind die LFOs jedoch nicht dafür bestimmt Sound zu produzieren. Ihre Aufgabe ist es, mit einem sich wiederholenden Muster einen Parameter im Programm zu modulieren. Wenn Sie zum Beispiel Ihrem Instrument etwas Vibrato hinzufügen möchten, müssten Sie die Tonhöhe nach oben und unten verändern. Ein LFO ist die perfekte Lösung für diese Anwendung. Verknüpfen Sie einfach einen LFO mit dem Pitch Parameter eines Oszillators, um den gewünschten Effekt zu erhalten. Jede Stimme des MPC5000 Synth besitzt zwei LFOs.

Hüllkurven - Envelopes (ENV)

Wenn Sie bei einem Klavier eine Taste anschlagen, hören Sie zuerst eine Soundenergie-Explosion, wenn der Hammer auf die Seite trifft. Darauf folgt Phase geringerer Lautstärke, wenn die Taste gehalten wird und die Saite ausschwingt. Wird jetzt die Taste losgelassen oder der Damper ins Spiel gebracht, verlischt der Ton ziemlich schnell. Synthesizer modulieren dieses Verhalten mit *ADSR Envelopes*. ADSR steht für „Attack (Einschwingen), Decay (Abklingphase), Sustain (Haltephase), Release (Ausschwingzeit)“. Eine Hüllkurve repräsentiert die verschiedenen Stufen, die ein Sound beim Spielen der Note durchläuft. Da die wichtigste Anwendung einer Envelope die Steuerung der Soundlautstärke ist, hat die MPC5000 eigens dafür eine eigene Envelope. Wir nennen sie *Amp Envelope*. Daneben besitzt die MPC5000 eine zusätzliche Hüllkurve zur Steuerung des Filters. Diese Envelope ermöglicht die unabhängige Modulation der Cutoff Frequenz des Filters.

■ Spielen eines MPC5000 Synth Programms.

Synth Programme unterscheiden sich in der MPC5000 von Sample Programmen in der Art, dass ein einzelner Synth Sound chromatisch über die Pads spielbar ist. Auf diese Weise können Sie Synth Melodien und Bass Lines auf einfache Weise spielen.

■ Die Synth Taste

Indem Sie die [SYNTH] Taste zum Schnellzugriff auf die Synth Programme eines gewählten Tracks drücken, wird den Track automatisch das erste geladene Synth Programm zugewiesen, bzw. ein leeres Synth Programm angelegt wird, mit dem Sie arbeiten können (falls noch kein Synth Programm geladen wurde). Stellen Sie sich die [SYNTH] Taste am besten als kürzesten Weg, um zur Programmierung des Synth zu gelangen, vor.

■ Erzeugen eines Synth Programms

Um ein neues Synth Programm zu erzeugen, gehen Sie wie folgt vor:

Hinweis: Die MPC5000 ist so eingestellt, dass beim Start des Gerätes automatisch Preset Programme geladen werden. Sie können dies unterbinden, indem Sie die Autoload Funktion deaktivieren. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt 'Autoload' auf Seite 197.

1. Drücken Sie die [MODE] Taste und danach [PAD 6] (PROGRAM).

Sie gelangen in den PROGRAM Modus.

2. Drücken Sie im 'Pgm' Feld die [WINDOW] Taste.

Das Programm Fenster wird angezeigt.

3. Drücken Sie die [F3] (NEW) Taste.

Das New Programm Fenster wird angezeigt.

4. Drehen Sie im 'New Name' Feld das [DATA] Rad.

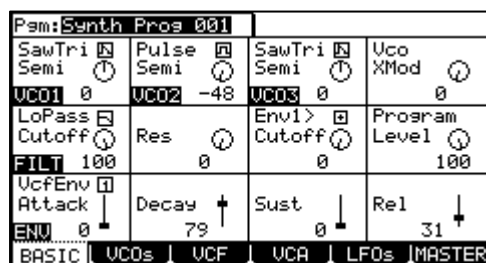
Das Name Fenster wird angezeigt. Vergeben Sie einen Namen für das neue Programm und drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste. Weitere Informationen zur Eingabe von Namen finden Sie im Abschnitt 'Namen eingeben' auf Seite 22.

5. Wählen Sie im 'Type' Feld Synth aus.

6. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Das neue Programm wird erzeugt und die Grundanzeige erscheint im Display.

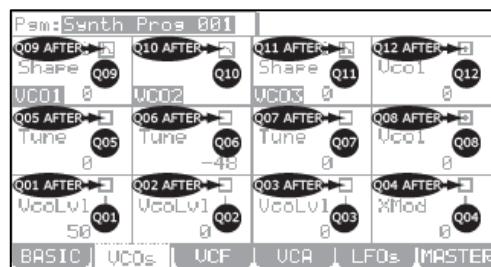
Das neue Programm ist eine Voreinstellung. Diesen Sound können Sie mit den Pads spielen.



■ Editierung mit den Q-LINK Controls

Zusätzlich zu den [CURSOR] Tasten und dem [DATA] Rad ist jeder Parameter im SYNTH Modus mit den jeweiligen Q-LINK Controls editierbar, wodurch eine schnelle und intuitive Bearbeitung jedes Parameters möglich ist.

In der rechten Abbildung sehen Sie eine Übersicht, die darstellt, wie die Q-Link Controls zu den Parametern im Display zugewiesen sind. Jeder Parameter im SYNTH Modus lässt sich einfach mit den Q-Links bearbeiten.

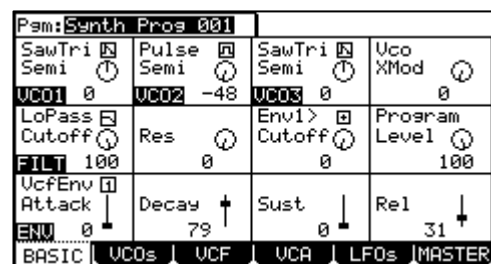


■ Grundlegende Editierung eines Synth Programms

Falls ein neues Programm erstellt wurde, klingt der Sound ziemlich einfach. Um den Sound Ihrem Geschmack anzupassen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie auf der MAIN Seite einen Track, der ein Synth Programm verwendet.
Sie können ein neues Synth Programm an Hand der Beschreibung der vorherigen Seite erzeugen.
2. Drücken Sie die [MODE] Taste und dann auf [PAD 6] (PROGRAM).

Dadurch gelangen Sie in den PROGRAM Modus, in dem Sie die verschiedenen Parameter Ihres Programms bearbeiten können.



Hinweis: Sie können auch die [SYNTH] Taste als Shortcut verwenden, um zum letzten Synth Programm, das Sie editiert haben zu springen.

3. Drücken Sie die [F1] (BASIC) Taste.

Die Basic Seite wird angezeigt. Hier finden Sie die am meisten verwendeten Parameter eines Synth Programms. Jeder Parameter mit den [CURSOR] Tasten angewählt und mit dem [DATA] Rad verändert werden. Sie können außerdem die Q-Links, wie im Abschnitt 'Editierung mit den Q-LINK Controls' auf Seite 147 beschrieben, zur Editierung verwenden.

Die Beschriftung in der unteren linken Ecke zeigt an, welcher Bestandteil des Synth editiert wird.

VCO(1-3)

Hier lassen sich die verschiedenen Aspekte der Oszillatoren bearbeiten.

'Wave' Feld

In diesem Feld bestimmen Sie die Wellenform für jeden der drei Oszillatoren. Die folgenden Wellenformen sind verfügbar:



'Sine'

Ein klarer und einfacher Ton mit sehr wenigen Obertönen; klingt "weich"

'SawTri'

Diese Wellenform kann von einer Dreieckswelle (Triangle) bis hin zu einer Sägezahnwelle (Saw), entsprechend der Einstellung des 'SHAPE' Parameters, der über die VCO Seite zugänglich ist, variiert werden. Eine Dreieckswellenform besitzt einen volleren Klang als eine Sinus (Sine) Wellenform, hat aber immer noch ziemlich wenige Obertöne. Eine Sägezahnwelle klingt sehr hart und aggressiv, was an den vielen Obertönen liegt.

'Pulse'

Der Sound der Pulswelle reicht von der Rechteckswellenform bis hin zu verschiedenen Stufen der Pulsbreite. Im Allgemeinen ein sehr weicher Sound, der nasaler wird, wenn die Wellenform dünner wird.

'WNoise', 'PNoise', 'RNoise'

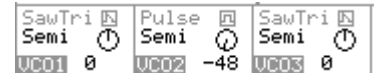
Es sind drei verschiedene Arten von Rauschen verfügbar: weißes Rauschen (White), rosa Rauschen (Pink) und rotes Rauschen (Red). Jede Art besitzt eine eigene Charakteristik. Weißes Rausch klingt sehr kalt und rotes Rauschen am wärmsten.

'PWM'

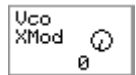
PWM steht für Pulsbreitenmodulation (Pulse Width Modulation). Das besondere dieser Wellenform ist, dass diese eigentliche Pulse Wellenform direkt mit dem LFO 2 verknüpft ist. Dadurch erhalten Sie beim Einsatz dieser Wellenform eine Vielzahl von Sounds, angefangen von klassischen "schwebenden" Klängen bis hin zu rauen Sounds mit vielen Obertönen.

'SEMI'

Definiert die Stimmung jedes Oszillators in Halbtönen. Jeder OSC kann in +/- vier Oktaven in Halbtonschritten gestimmt werden.

**Vco XMod**

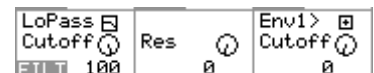
Dieser Parameter steuert die Stärke der Oszillator-Cross Modulation, die sich vom VCO1 auf den VCO2 auswirkt. Cross Modulation, auch FM Synthese genannt, tritt dann auf, wenn der Ausgang des VCO1 zur Modulation der Frequenz des VCO2 verwendet wird. Dadurch erhalten Sie Klänge von Vibrato-ähnliche Tönhörschwankungen, über raue metallisch klingende Geräusche, bis hin zu glockenartigen Sounds. Die Klangpalette erweitert sich immens durch den Einsatz der Cross Modulation.

**Filt**

Hier lassen sich die zahlreichen Aspekte des Filters editieren.

'Filter Select' Feld

In diesem Feld können Sie einen Filter Typ auswählen. Weitere Informationen zu den Filter Typen erhalten Sie im Abschnitt auf Seite 151.

**'Cutoff'**

Hiermit legen Sie den Bereich der Obertöne fest, an welcher der Filter ansetzt.

'Res'

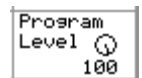
In diesem Feld definieren Sie, wie stark die Obertöne um die Cutoff Frequenz herum verstärkt werden.

'Env1 > Cutoff'

Dieses Feld bestimmt, wie stark der Effekt der Envelope 1 auf den Filter ausfällt. Die [Q-LINK AFTER 8] Taste schaltet den Effekt der Hüllkurve zwischen positiver und negativer Ausrichtung um.

'Programm Level'

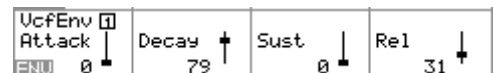
Dieser Parameter steuert die Gesamtlautstärke des Programms.

**Env**

Hier lassen sich die verschiedenen Aspekte der Hüllkurven auswählen und verändern.

'VcfEnv' Feld.

Wählt aus, welche Hüllkurve angezeigt wird. Die Parameter darunter ändern sich entsprechend der hier ausgewählten Hüllkurve.

**'Attack'**

Dieser Parameter bestimmt, wie lang die Hüllkurve benötigt, um den Maximalpegel nach Anschlagen des Pads zu erreichen. Dadurch verändern sich die Sounds von langsam einblendenden Pad-artigen Texturen bis hin punchigen Attacks wie bei Drums.

'Decay'

Dieser Parameter definiert die Zeitdauer von der Attack Phase bis zur Sustain Stufe der Hüllkurve.

'Sust'

Für die Envelope 2 (VcaEnv), definiert der 'Sust' Parameter die Zeitdauer des Sustain, nachdem die Decay Stufe der Hüllkurve beendet wurde. Für die Envelope 1 (VcfEnv), bestimmt 'Sust' den Pegel, auf dem der Filter nach Beendigung der Decay Stufe verbleibt, während das Pad gehalten gedrückt gehalten wird.

'Rel'

Bestimmt die Ausklingzeit des Sounds, wenn das Pad losgelassen wird.

Die Basic Seite wird für schnelle Editierungen der gebräuchlichsten Parameter eines Synth Programms verwendet. Der Einstieg in tiefergehende Bearbeitungen wird in den nächsten Abschnitten erklärt.

■ VCOs

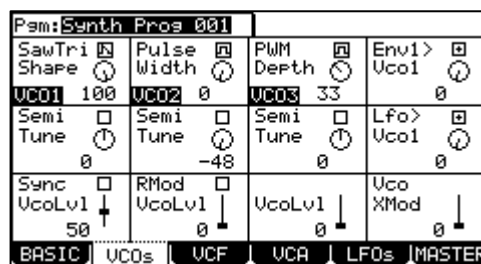
Diese Seite gestattet die Editierung der einzelnen Parameter für die Oszillatoren. Um zur VCO Seite zu gelangen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie in der MAIN Anzeige einen Track, der ein Synth Programm verwendet, aus.

Sie können ebenso ein neues Synth Programm erzeugen. Details hierzu lesen Sie im vorherigen Abschnitt.

2. Drücken Sie die [MODE] Taste und [PAD 6] (PROGRAM)

Sie gelangen in den PROGRAM Modus, in dem Sie die verschiedenen Parameter Ihres Programm.



Hinweis: Sie können auch die [SYNTH] Taste als Shortcut verwenden, um zum letzten Synth Programm, das Sie editiert haben zu springen.

3. Drücken Sie die [F2] (VCOs) Taste.

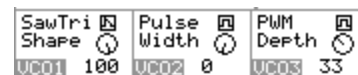
Dadurch wird die VCOs Seite angezeigt, in der Sie die einzelnen Oszillatoren eines Synth Programms einstellen können. Jeder Parameter kann mit den [CURSOR] Tasten angewählt und durch Drehen des [DATA] Rads geändert werden.

4. Editieren Sie die Parameter der VCOs Seite.

Die folgenden Parameter lassen sich verändern.

'Wave' Feld

In diesem Feld bestimmen Sie die Wellenform für jeden der drei Oszillatoren. Die folgenden Wellenformen stehen zur Auswahl:



'Sine'

Ein klarer und einfacher Ton mit sehr wenigen Obertönen; klingt "weich."

'SawTri'

Diese Wellenform kann von einer Dreieckswelle (Triangle) bis hin zu einer Sägezahnwelle (Saw), entsprechend der Einstellung des 'SHAPE' Parameters variiert werden. Eine Dreieckswellenform besitzt einen volleren Klang als eine Sinus (Sine) Wellenform, hat aber immer noch ziemlich wenige Obertöne. Eine Sägezahnwelle klingt sehr hart und aggressiv, was an den vielen Obertönen liegt.

Falls diese Wellenform ausgewählt wird, erscheint ein zusätzlicher Regler, der 'SHAPE' genannt wird. Dieser Regler bestimmt die Form der Welle. Die Einstellung 0 ergibt eine reine Dreieckswelle. Wenn Sie diesen Wert erhöhen, wird die Form der Welle geändert – es werden nach und nach mehr Obertöne hinzugefügt. Bei der Einstellung 100 erhalten Sie eine reine Sägezahn Wellenform.

'Pulse'

Der Sound der Pulswelle reicht von der Rechteckwellenform bis hin zu verschiedenen Stufen der Pulsbreite. Im Allgemeinen ein sehr weicher Sound, der nasal wird, wenn die Wellenform dünner wird.

Wenn diese Wellenform gewählt ist, erscheint ein zusätzlicher Regler, der mit 'SHAPE' beschriftet ist. Dieser Regler steuert die Form der Welle. Die Einstellung 0 ergibt eine dünne und sehr nasal klingende Welle. Wird der Wert bis auf 50 erhöht, ändert sich die Form und es werden zusätzliche Obertöne erzeugt, wodurch sich eine reine Rechteck Wellenform ergibt. Falls Sie diesen Wert weiter bis auf 100 erhöhen, werden die Obertöne wieder verringert, wodurch der Sound wieder nasal klingt.

'WNoise', 'PNoise', 'RNoise'

Es sind drei verschiedene Arten von Rauschen verfügbar: weißes Rauschen (White), rosa Rauschen (Pink) und rotes Rauschen (Red). Jede Art besitzt eine eigene Charakteristik. Weißes Rausch klingt sehr kalt und rotes Rauschen am wärmsten.

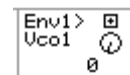
PWM

PWM steht für Pulsbreitenmodulation (Pulse Width Modulation). Das besondere dieser Wellenform ist, dass diese eigentliche Pulse Wellenform direkt mit dem LFO 2 verknüpft ist. Dadurch erhalten Sie beim Einsatz dieser Wellenform eine Vielzahl von Sounds, angefangen von klassischen "schwebenden" Klängen bis hinzu zu rauen Sounds mit vielen Obertönen.

Falls Sie diese Wellenform verwenden, wird ein zusätzlicher, mit 'DEPTH' bezeichneter Drehregler verfügbar. Dieser Regler steuert die Einfluss-Stärke des LFO2 auf die Breite des PWM Oszillators.

'Env1> VCO1'

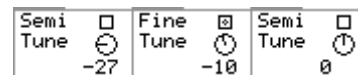
Dieser Regler bestimmt, wie stark der Einfluß der Envelope 1 auf den Pitch Parameter des VCO1 ist. Die zugewiesene Q-Link [AFTER] Taste schaltet den Effekt zwischen positiver und negativer Ausrichtung um.



Dieses Feature wird meistens in Verbindung mit dem 'Osc XMod' Regler verwendet.

'SEMI/FINE'

Schaltet zwischen dem 'SEMI' und 'FINE' Regelbereich für den 'TUNE' Parameter um.

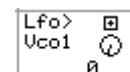


In der Einstellung 'SEMI' regelt der 'TUNE' Regler die Stimmung jedes Oszillators in Halbtönen. Jeder VCO kann in Halbtonschritten um +/- vier Oktaven verstimmt werden.

Wenn der 'FINE' Regelbereich gewählt wird, regelt der 'TUNE' Parameter die Stimmung jedes Oszillators in +/- 100% eines Halbtons. Sie können diese Funktion zur leichten Verstimmung der Oszillatoren gegeneinander verwenden, um den Sound fetter zu machen oder um Chorus-artige Effekte zu erzielen.

'Lfo> VCO1'

Dieser Regler definiert die Auswirkung des LFOs auf den Pitch Parameter des VCO1. Dieses Feature wird meistens in Verbindung mit dem 'Osc XMod' Regler verwendet.

**'SYNC'**

Wenn Sie dieses Markierungsfeld aktivieren, wird die Frequenz der VCO 1 an die Frequenz der VCO 2 angepasst, indem ihrer Wellenformphasen verkoppelt werden. Dadurch schwingen die Wellen in ihren Anstiegs- und Fallphasen synchron. Falls zwei Wellenformen phasengleich synchronisiert sind, starten die Schwingungen zum exakt selben Zeitpunkt und die Wellen bleiben während der gesamten Schwingung verkoppelt.



Wenn die Oszillatoren in einem großen Bereich gegeneinander verstimmt sind, werden dadurch neue Obertöne aus den beiden Grundwellenformen mit stark unterschiedlichen Frequenzen generiert, die miteinander phasensynchron sind: die Wellenformen starten ihre Schwingungen zeitgleich. Daraus resultieren raue, verzerrte Wellenformen, die sich perfekt für aggressive Synth Leads, Bässe und Pads eignen.

'VcoLvl'

Dieses Feld steuert die Lautstärke jedes gewählten Oszillators in der entsprechenden Spalte.



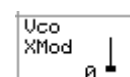
Tipp: Falls die Lautstärke des VCO2 auf 0 steht, wird die Wellenform des Oszillators zum VCO1 geschickt, obwohl der Ausgang nicht zu hören ist. Auf diese Weise kann der VCO2 ruhig sein, aber immer noch für Sync und Ring Mod Sounds verwendet werden.

'RMod'

Dieses Feld schaltet die Ring Mod (Ring Modulation) ein. Ring Mod ist ein weiterer Klangveränderer der klassischen analogen Synthese und generiert eine Reihe von gleichen und unterschiedlichen Obertönen beider Eingangssignale, in diesem Fall von VCO1 zu VCO2, wodurch, entsprechend der Frequenz, metallische oder verzerrte Sounds entstehen.

**Vco XMod**

Dieser Parameter steuert die Stärke der Oszillator Cross Modulation, die vom VCO2 auf den VCO1 einwirkt. Cross Modulation, auch FM Synthese genannt, tritt dann auf, wenn der Ausgang des VCO1 zur Modulation der Frequenz des VCO2 verwendet wird. Dadurch erhalten Sie Klänge von Vibrato-ähnliche Tonhöhenschwankungen, über metallisch klingende Geräusche, bis hin zu glockenartigen Sounds. Die Klangpalette erweitert sich immens durch den Einsatz der Cross Modulation.



■ VCF

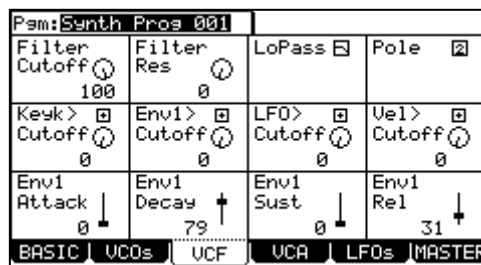
Auf dieser Seite können Sie die Parameter des Filters detailliert editieren. Um auf die VCF Seite zu gelangen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie in der MAIN Anzeige einen Track, der ein Synth Programm verwendet, aus.

Sie können ebenso ein neues Synth Programm erzeugen. Details hierzu lesen Sie im vorherigen Abschnitt.

2. Drücken Sie die [MODE] Taste und [PAD 6] (PROGRAM)

Sie gelangen in den PROGRAM Modus, in dem Sie die verschiedenen Parameter Ihres Programms.



Hinweis: Sie können auch die [SYNTH] Taste als Shortcut verwenden, um zum letzten Synth Programm, das Sie editiert haben zu springen.

3. Drücken Sie die [F3] (VCF) Taste.

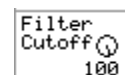
Dadurch gelangen Sie zur VCF Seite, auf der Sie den Filter bearbeiten können. Jeder Parameter kann mit den [CURSOR] Tasten angewählt und mit dem [DATA] Rad geändert werden.

4. Editieren Sie die Parameter auf der VCF Seite.

Die folgenden Parameter stehen zur Bearbeitung zur Verfügung.

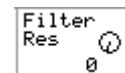
'Filter Cutoff'

Bestimmt die Frequenz des Start Punktes für den Filter. Dieses Feld finden Sie auch auf der Basic Seite. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 148.



'Filter Res'

Definiert, wie sehr die Frequenzen um die Cutoff Frequenz des Filters herum verstärkt werden. Dieses Feld finden Sie auch auf der Basic Seite. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 148.



'Type'

Dieses Feld wählt den Filter Typen. Dieses Feld finden Sie auch auf der Basic Seite. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 148.

Die folgenden Filter Typen sind verfügbar;

LoPass

Dieser Filter dämpft hohe Frequenzen und lässt tiefe Frequenzen unbearbeitet.

HiPass

Dieser Filter beschneidet tiefe Frequenzen und lässt hohe Frequenzen durch.

BPass

Band Pass Filter. Dieser Filter lässt die gewählten Frequenzen durch und dämpft die anderen Frequenzen.

BStop

Band Stop Filter. Dieser Filter dämpft die gewählten Frequenzen ab und lässt alle anderen Frequenzen durch.

BBoost

Band Boost Filter Dieser Filter verstärkt die gewählten Frequenzen und lässt alle anderen Frequenzen unbearbeitet.

Model1

Dieser Filter ist ein analogartiger 4-Pol Filter, der einem sehr bekannten alten halb-modularem Synthesizer nachempfunden wurde. Er übersteuert (verzerrt), wenn ein lauter Eingangspegel in das Filter geführt wird.

Model2

Dies ist ein weiterer analogartiger Filter mit weicher Resonanz und leichter Übersteuerung in den tiefen Frequenzen.

Model3

Dieser Filter ist ein verrückter Analog-Modellung Filter mit kräftiger Resonanz und sehr tiefen Subfrequenzen. Passen Sie auf Ihre Lautsprecher auf!

Vocal1

Dieser Filter ist ein Formant Filter, der die Emulation der menschlichen Stimme von "ah" und "oo" Klängen nachempfunden.

Vocal2

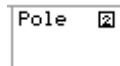
Ein 3-Band Formant Filter, der die "oh" und "ee" Laute emuliert.

Vocal3

Ein 5-Band Formant Filter, der auf einem ausgewogenen Gesangstrack basiert.

'Pole'

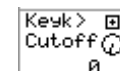
Stellt die Flankensteilheit des Filters ein. Ein 2 Pole Filter besitzt einen schwächeren Effekt, während dessen sich ein 8 Pole Filter sehr extrem auf das Signal auswirkt. Dieses Feld finden Sie auch auf der Basic Seite. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 148.



Hinweis: Einige Filter, wie die Model und die Vocal Filter, besitzen keine wählbare Flankensteilheit. Werden diese Filter gewählt, wird kein 'Pole' Parameter angezeigt.

'KeyK>Cutoff'

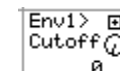
Dieser Parameter regelt, ob die Filter Frequenz beim Spielen der Tasten entsprechend der angeschlagenen Taste ansteigt und absinkt oder nicht. Bei einer Einstellung von 0 bleibt die Filter Frequenz über den gesamten Tastaturbereich konstant. Falls der Key Track Parameter auf den Wert +100 eingestellt wurde, folgt die Filter Frequenz perfekt dem Keyboard und kann, mit genügend Resonanz, so wie ein Oszillator gespielt werden.



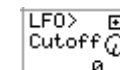
Die zugewiesene Q-Link [AFTER] Taste schaltet die Auswirkung dieser Modulation von positiver nach negativer Ausrichtung um. Negative Einstellungen bedeuten, dass sich der Filter bei höher gespielten Noten schließt.

'Env1>Cutoff'

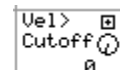
Dieser Parameter bestimmt, wie groß der Einfluss der Hüllkurve auf den Filter ist. Die [Q-LINK AFTER 8] Taste schaltet den Effekt der Hüllkurve zwischen positiver und negativer Ausrichtung um. Dieses Feld finden Sie auch auf der Basic Seite. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 148.

**'LFO>Cutoff'**

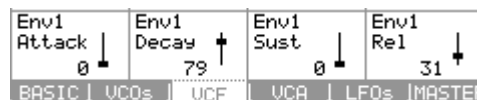
Dieser Regler definiert die Modulationsstärke des gewählten LFOs auf den Filter Cutoff. Die verknüpfte [Q-LINK AFTER] Taste schaltet den Effekt der Modulation zwischen positiver und negativer Ausrichtung um.

**'Vel>Cutoff'**

Bestimmt Die Modulationsstärke der Velocity auf den Filter Cutoff. Die verknüpfte [Q-LINK AFTER] Taste schaltet den Effekt der Modulation zwischen positiver und negativer Ausrichtung um.

**ENV1**

Diese Parameter stellen die verschiedenen Aspekte der Envelope 1 ein. Diese Hüllkurve wirkt sich auf den Filter aus und kann für zahlreiche Modulationsverknüpfungen verwendet werden.

**'Attack'**

Dieser Parameter bestimmt, wie lang die Hüllkurve benötigt, um den Maximalpegel nach Anschlagen des Pads zu erreichen. Dadurch verändern sich die Sounds von langsam einblendenden Pad-artigen Texturen bis hin punchigen Attacks wie bei Drums. Dieses Feld finden Sie auch auf der Basic Seite. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 148.

'Decay'

Dieser Parameter definiert die Zeitdauer von der Attack Phase bis zur Sustain Stufe der Hüllkurve. Dieses Feld finden Sie auch auf der Basic Seite. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 148.

'Sust'

Dieser Parameter definiert die Zeitdauer von der Attack Phase bis zur Sustain Stufe der Hüllkurve. Dieses Feld finden Sie auch auf der Basic Seite. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 148.

'Rel'

Hiermit bestimmen Sie, wie lang der Sound ausklingt, nachdem das Pad losgelassen wurde. Dieses Feld finden Sie auch auf der Basic Seite. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 148.

■ VCA

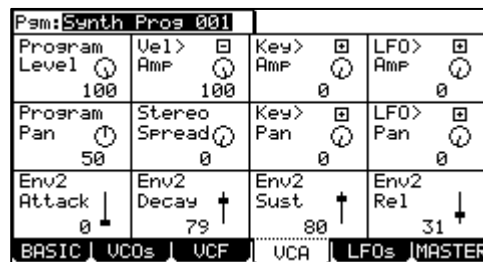
Die Abkürzung VCA bedeutet Voltage Controlled Amplifier, also spannungsgesteuerter Verstärker. Auf dieser Seite können Sie die Ausgangslautstärke und die Amplifier Envelope detailliert einstellen. Des weiteren finden Sie hier Modulationsmöglichkeiten für Lautstärke und Panorama. Um zur VCA Seite zu gelangen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie in der MAIN Anzeige einen Track, der ein Synth Programm verwendet, aus.

Sie können ebenso ein neues Synth Programm erzeugen. Details hierzu lesen Sie im vorherigen Abschnitt.

2. Drücken Sie die [MODE] Taste und [PAD 6] (PROGRAM)

Sie gelangen in den PROGRAM Modus, in dem Sie die verschiedenen Parameter Ihres Programm.



Hinweis: Sie können auch die [SYNTH] Taste als Shortcut verwenden, um zum letzten Synth Programm, das Sie editiert haben zu springen.

3. Drücken Sie die [F4] (VCA) Taste.

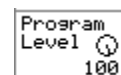
Dadurch wird die VCA Seite angezeigt, in der Sie die einzelnen Oszillatoren eines Synth Programms einstellen können. Jeder Parameter kann mit den [CURSOR] Tasten ausgewählt und durch Drehen des [DATA] Rads geändert werden.

4. Editieren Sie die Parameter der VCA Seite.

Die folgenden Parameter können Sie bearbeiten.

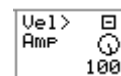
'Programm Level'

Regelt die Gesamtlautstärke des gegenwärtig gewählten Programms. Dieses Feld finden Sie auch auf der Basic Seite. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 148.



'Vel>Amp'

Definiert, wie stark die Velocity die Lautstärke des Programms moduliert. Die verknüpfte [Q-LINK AFTER] Taste schaltet den Effekt der Modulation zwischen positiver und negativer Ausrichtung um.



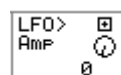
'Key>Amp'

Stellt die Modulationsstärke der Note Nummer auf die Programmlautstärke ein. Die verknüpfte [Q-LINK AFTER] Taste schaltet den Effekt der Modulation zwischen positiver und negativer Ausrichtung um.



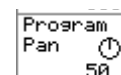
'LFO>Amp'

Dieser Regler definiert die Modulationsstärke des gewählten LFOs auf die Lautstärke, wodurch ein Tremolo erzeugt wird. Die verknüpfte [Q-LINK AFTER] Taste schaltet den Effekt der Modulation zwischen positiver und negativer Ausrichtung um.



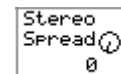
'Programm Pan'

Dieser Parameter bestimmt die Panorama Position des Programms im Stereobild. Die Einstellung 50 steht für die Mitte, bei 0 ist das Signal hart links und bei 100 hart rechts positioniert.



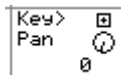
'Stereo Spread'

Dieser Parameter definiert die Stereo Position der einzelnen VCOs. Bei einer Einstellung von 0 werden alle 3 Oszillatoren über die Mitte ausgegeben. Wenn Sie diesen Parameterwert erhöhen, verbleibt der VCO1 in der Mitte, während der VCO2 entsprechend der Einstellung nach links und VCO3 nach rechts wandert.



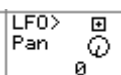
'Key>Pan'

Hiermit bestimmen Sie, ob die Note Nummer der gespielten Note Einfluss auf das Panorama hat oder nicht. Bei 0 ist kein Einfluss auf das Panorama vorhanden. Bei der Einstellung 100 reicht die Panoramaposition von links (tiefste Note) nach rechts (höchste Note). Die verknüpfte [Q-LINK AFTER] Taste schaltet den Effekt der Modulation zwischen positiver und negativer Ausrichtung um.



'LFO>Pan'

Der Regler bestimmt die Modulationsstärke des LFOs auf das Panorama, wodurch ein Leslie oder Rotary Speaker Effekt entsteht. Die verknüpfte [Q-LINK AFTER] Taste schaltet den Effekt der Modulation zwischen positiver und negativer Ausrichtung um.



ENV2

Diese Parameter stellen die verschiedenen Aspekte der Envelope 1 ein. Diese Hüllkurve wirkt sich auf die Gesamtlautstärke des Programms aus.

'Attack'

Dieser Parameter bestimmt, wie lang die Hüllkurve benötigt, um den Maximalpegel nach Anschlagen des Pads zu erreichen. Dadurch verändern sich die Sounds von langsam einblendenden Pad-artigen Texturen bis hin punchigen Attacks wie bei Drums. Dieses Feld finden Sie auch auf der Basic Seite. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 148.

'Decay'

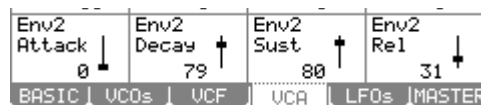
Dieser Parameter definiert die Zeitdauer von der Attack Phase bis zur Sustain Stufe der Hüllkurve. Dieses Feld finden Sie auch auf der Basic Seite. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 148.

'Sust'

Dieser Parameter definiert die Zeitdauer von der Attack Phase bis zur Sustain Stufe der Hüllkurve. Dieses Feld finden Sie auch auf der Basic Seite. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 148.

'Rel'

Hiermit bestimmen Sie, wie lang der Sound ausklingt, nachdem das Pad losgelassen wurde. Dieses Feld finden Sie auch auf der Basic Seite. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 148.



LFOs

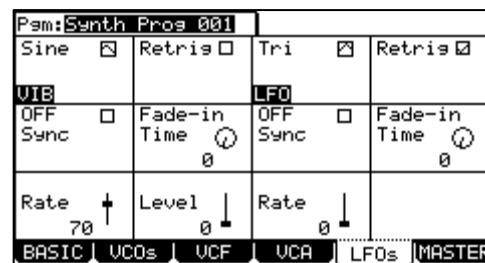
Auf dieser Seite können Sie die Parameter für die LFOs detailliert einstellen. Die MPC5000 besitzt zwei LFOs. Einer wird für Vibrato verwendet. Der andere LFO kann für verschiedene Modulationen eingesetzt werden. Um die LFOs Seite zu erreichen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie in der MAIN Anzeige einen Track, der ein Synth Programm verwendet, aus.

Sie können ebenso ein neues Synth Programm erzeugen. Details hierzu lesen Sie im vorherigen Abschnitt.

2. Drücken Sie die [MODE] Taste und [PAD 6] (PROGRAM)

Sie gelangen in den PROGRAM Modus, in dem Sie die verschiedenen Parameter Ihres Programms.



Hinweis: Sie können auch die [SYNTH] Taste als Shortcut verwenden, um zum letzten Synth Programm, das Sie editiert haben zu springen.

3. Drücken Sie die [F5] (LFOs) Taste.

Dadurch wird die VCA Seite angezeigt, in der Sie die einzelnen Oszillatoren eines Synth Programms einstellen können. Jeder Parameter kann mit den [CURSOR] Tasten angewählt und durch Drehen des [DATA] Rads geändert werden.

4. Editieren Sie die Parameter der LFOs Seite.

Die Displayanzeige ist in der Mitte geteilt. Die Parameter zur Linken dienen zum Einstellen des Vibratos. Die Parameter auf der rechten Seite sind für den LFO.

'Wave'

Dieses Feld wählt die Grundwellenform des LFOs und des Vibrators aus.

'Retrig'

Diese Einstellung legt fest, ob die LFO und Vibrato Wellenformen im Hintergrund frei schwingen oder erst durch das Drücken einer Taste getriggert werden. Bei der Einstellung Retrig ON werden Noten mit extremer Tonhöhenschwankungen immer in der Originaltonhöhe starten, was für Vibrato Anwendungen sinnvoll ist. Ist Retrig auf OFF gestellt, klingen Modulationen in sich natürlicher, was wiederum bei langsamen LFO Geschwindigkeiten Vorteile bringt, wenn die Modulation langsam während des Spielens erfolgen soll.

'Sync'

Bestimmt, ob der will sich zu MIDI synchronisieren soll. Falls der Parameter auf YES steht, verschwindet der 'Rate' Parameter und der Sync Parameter zeigt verschiedene Beat-synchronisierte Geschwindigkeiten von 8 ganzen Noten bis hin zu 1/32 Note. Bei der Einstellung NO schwingt der LFO unabhängig vom Tempo des Sequencers.

'Fade-in Time'

Indem Sie diesen Parameter von Null aus ändern, erhöht der LFO die Amplitude einer Kurve. Dadurch wird der LFO Effekt eingeleitet, wie der Name des Parameters eigentlich auch sagt.



'Rate'

Diese Parameter definieren die Geschwindigkeit des LFOs und des Vibratos. Falls der 'Sync' Parameter auf ON steht, ist der 'Rate' Regler nicht editierbar.

**'Level' (Nur Vibrato)**

Dieser Parameter steuert die Vibratostärke des Programms.

**■ MASTER**

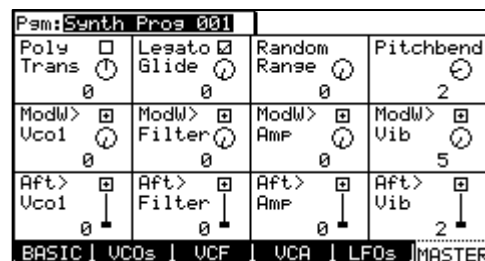
Die globalen Einstellungen für ein Synth Programm nehmen Sie auf der Master Seite vor. Um zur Master Seite zu gelangen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- Wählen Sie in der MAIN Anzeige einen Track, der ein Synth Programm verwendet, aus.

Sie können ebenso ein neues Synth Programm erzeugen. Details hierzu lesen Sie im vorherigen Abschnitt.

- Drücken Sie die [MODE] Taste und [PAD 6] (PROGRAM)

Sie gelangen in den PROGRAM Modus, in dem Sie die verschiedenen Parameter Ihres Programms.



Hinweis: Sie können auch die [SYNTH] Taste als Shortcut verwenden, um zum letzten Synth Programm, das Sie editiert haben zu springen.

- Drücken Sie die [F6] (MASTER) Taste.

Dadurch wird die MASTER Seite angezeigt, in der Sie die einzelnen Oszillatoren eines Synth Programms einstellen können. Jeder Parameter kann mit den [CURSOR] Tasten angewählt und durch Drehen des [DATA] Rads geändert werden.

- Starten Sie mit der Editierung der Parameter der Master Seite.

Folgende Parameters können bearbeitet werden.

'Voice Mode' (MONO/POLY)

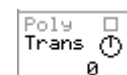
'Voice Mode' definiert, ob Sie ein Synth Programm mehrstimmig (polyphon) oder einstimmig (monophon) spielen können. Diesen Parameter können Sie entweder auf MONO oder POLY stellen. Bei der MONO Einstellung spielt das Programm immer nur eine Note. Damit kann man sehr gut Bass und Lead Sounds spielen. Mit der POLY Einstellung können Sie viele Noten gleichzeitig spielen.



Hinweis: Die Polyphonie der MPC5000 beträgt 64 Noten, was bedeutet, dass Sie 64 Noten gleichzeitig spielen können.

'Trans'

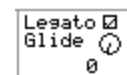
Mit 'Transpose' definieren Sie in Halbtönen die Grundtonhöhe des Programms. Ein Programm kann vier Oktaven nach oben oder unten transponiert werden (48 Halbtöne).

**'Legato'**

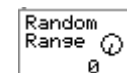
Falls die 'Legato' Funktion aktiviert ist, wird, wenn ein Pad gespielt und ein neues Pad angeschlagen wird, die Tonhöhe zum neuen Pad verschoben, ohne dass die Hüllkurven neu getriggert werden. Verwenden Sie diese Option für Lead Synth Sounds.

**'Glide'**

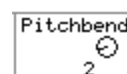
Definiert die Glide Zeit des Programms. Glide definiert die Dauer der Tonhöhenänderung von einer Note zur anderen, wenn eine zweite Note gespielt wird. Dieser Parameter stellt ein, wie lange das „Gleiten“ von einer Note zur zweiten dauert. Verwenden Sie diese Funktion für Lead Synth Sounds sowie für Sound Effekte, wenn der Voice Mode des Programms auf MONO steht. Wenn ein Programm auf POLY gesetzt wurde, gleiten neue Noten von der zuletzt losgelassenen Note aus.

**'Random Range'**

Regelt die Stärke der zufälligen Stimmungsschwankung der VCOs. Dadurch lassen ältere, stimmungsunstabile Synthesizer besser simulieren. Mit der Random Range Funktion kann man Pad, Lead und Bass Sounds breiter klingen lassen.

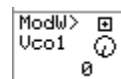
**'Pitchbend'**

Dieser Parameter bestimmt Den Pitchbend Bereich in Halbtönen zur Verwendung eines Pitchbend Rads an einem externen MIDI Controller. Sie können den Bereich im Umfang von 12 Halbtönen (eine Oktave) einstellen.

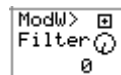


'ModW>Vco1'

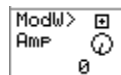
Dieser Parameter wählt den Grad aus, mit dem das Mod Rad die Tonhöhe des VCO1 beeinflusst. Je höher der hier eingestellte Wert, desto mehr erhöht sich die Tonhöhe des VCO1. Die verknüpfte [Q-LINK AFTER] Taste schaltet den Effekt der Modulation zwischen positiver und negativer Ausrichtung um. Mod Rad Events können über MIDI von einem externen Keyboard oder als Control Changes von einem Sequencer empfangen werden.

**'ModW>Filter'**

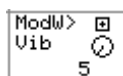
Dieser Parameter wählt den Grad aus, mit dem das Mod Rad den Filter beeinflusst. Je höher der hier eingestellte Wert, desto mehr verschiebt sich die Cutoff Frequenz des Filters. Die verknüpfte [Q-LINK AFTER] Taste schaltet den Effekt der Modulation zwischen positiver und negativer Ausrichtung um. Mod Rad Events können über MIDI von einem externen Keyboard oder als Control Changes von einem Sequencer empfangen werden.

**'ModW>Amp'**

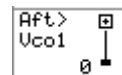
Dieser Parameter wählt den Grad aus, mit dem das Mod Rad die Lautstärke des Programms beeinflusst. Je höher der hier eingestellte Wert, desto mehr erhöht das Mod Rad die Programmlautstärke. Um diesen Parameter sinnvoll einsetzen zu können, müssen Sie den 'Programm Volume' Parameter ansenken und einen hohen Wert für den 'ModW>Amp' Parameter definieren. Die verknüpfte [Q-LINK AFTER] Taste schaltet den Effekt der Modulation zwischen positiver und negativer Ausrichtung um. Mod Rad Events können über MIDI von einem externen Keyboard oder als Control Changes von einem Sequencer empfangen werden.

**'ModW>Vib'**

Dieser Parameter stellt die Stärke der Modulation ein, die durch das Mod Rad auf den Vibrato Pegel wirkt. Je höher der hier definiert Wert, desto höher ist der Einfluss des Mod Rades auf das Programm Vibrato. Die verknüpfte [Q-LINK AFTER] Taste schaltet den Effekt der Modulation zwischen positiver und negativer Ausrichtung um. Mod Rad Events können über MIDI von einem externen Keyboard oder als Control Changes von einem Sequencer empfangen werden.

**'Aft>Vco1'**

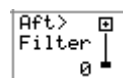
Dieser Parameter wählt die Modulationsstärke des Aftertouch auf die Tonhöhe des VCO1. Je höher der hier eingestellte Wert, desto mehr erhöht sich die Tonhöhe des VCO1. Die verknüpfte [Q-LINK AFTER] Taste schaltet den Effekt der Modulation zwischen positiver und negativer Ausrichtung um.



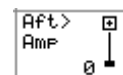
Hinweis: Aftertouch kann über MIDI Controller oder von den Pads der MPC5000 beim Spielen eines Synth Programms empfangen werden.

'Aft>Filter'

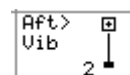
Dieser Parameter bestimmt den Grad, in dem Aftertouch den Filter steuert. Je höher der hier eingestellte Wert ist, desto mehr öffnet sich der Filter. Die verknüpfte [Q-LINK AFTER] Taste schaltet den Effekt der Modulation zwischen positiver und negativer Ausrichtung um.

**'Aft>Amp'**

Dieser Parameter wählt den Grad aus, mit dem Aftertouch die Lautstärke des Programms beeinflusst. Je höher der hier eingestellte Wert, desto mehr erhöht das Aftertouch die Programmlautstärke. Um diesen Parameter sinnvoll einsetzen zu können, müssen Sie den 'Programm Volume' Parameter ansenken und einen hohen Wert für den 'Aft>Amp' Parameter definieren. Die verknüpfte [Q-LINK AFTER] Taste schaltet den Effekt der Modulation zwischen positiver und negativer Ausrichtung um.

**'Aft>Vib'**

Dieser Parameter stellt die Stärke der Modulation ein, die durch Aftertouch auf den Vibrato Pegel wirkt. Je höher der hier definiert Wert, desto höher ist der Einfluss von Aftertouch auf das Programm Vibrato. Die verknüpfte [Q-LINK AFTER] Taste schaltet den Effekt der Modulation zwischen positiver und negativer Ausrichtung um.



Andere Programm Funktionen

Indem Sie die [WINDOW] Taste im 'Pgm' Feld drücken, gelangen Sie zum PROGRAM Fenster. In diesem Fenster können Sie die Einstellungen für das gewählte Programm festlegen.

■ Ändern des Namen für das Programm

1. Wählen Sie im 'Pgm' Feld der PROGRAM Seite ein Programm, dessen Namen Sie ändern wollen, aus.
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das PROGRAM Fenster öffnet sich.
3. Geben Sie im 'Program name' Feld den neuen Namen ein.
Weitere Informationen zur Eingabe von Namen finden Sie im Abschnitt 'Namen eingeben' auf Seite 22.
4. Drücken Sie die [F4] (CLOSE) Taste.
Das Fenster wird geschlossen und Sie kehren in den PROGRAM Modus zurück.

■ Kopieren eines Programms

Sie können ein Programm kopieren, um ein neues Programm zu erstellen.

1. Wählen Sie im 'Pgm' Feld des PROGRAM Modus das zu kopierende Programm aus.
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das PROGRAM Fenster wird angezeigt.
3. Drücken Sie die [F5] (COPY) Taste.
Das Copy Program Fenster wird angezeigt.
4. Definieren Sie im 'New name' Feld den Namen für das neue Programm.
Weitere Informationen zur Eingabe von Namen finden Sie im Abschnitt 'Namen eingeben' auf Seite 22.
5. Drücken Sie die [F3] (DO IT) Taste.
Der Kopiervorgang startet. Zum Abbrechen der Funktion drücken Sie stattdessen [F4] (CANCEL).

■ Löschen eines Programms

Sie können ein Programm aus dem Speicher der MPC5000 löschen.

1. Wählen Sie im 'Pgm' Feld des PROGRAM Modus das zu löschende Programm aus.
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das PROGRAM Fenster wird angezeigt.
3. Drücken Sie die [F2] (DELETE) Taste.
Das Delete Programm Fenster wird angezeigt.
4. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Das gewählte Programm wird gelöscht.

■ Löschen aller Programme

Sie können alle Programme gleichzeitig aus dem Speicher der MPC5000 entfernen.

1. Wählen Sie im PROGRAM Modus das 'Pgm' Feld aus und drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das PROGRAM Fenster wird angezeigt.
2. Drücken Sie die [F2] (DELETE) Taste.
Das Delete Programm Fenster wird angezeigt.
3. Drücken Sie die [F3] (ALL PG) Taste.
Das Delete ALL Programs Fenster wird angezeigt.
4. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Alle Programme werden gelöscht.

■ Einstellen der Program Change Nummer

Sie können für die Programme, die in einem Track einer Sequence verwendet werden, Program Change Nummern zuordnen, um sie per MIDI Befehl umschalten zu können. Wenn Sie keine Programmumschaltung per MIDI verwenden möchten, müssen Sie die Program Change Nummern nicht vergeben. Zum Umschalten von Programmen werden Program Change Events verwendet. Sie können diese Events im STEP EDIT Modus eingeben und ändern. Weitere Informationen zur Eingabe von Program Change Events finden Sie im Kapitel 'STEP EDIT Mod' auf Seite 55.

1. Drücken Sie im 'Pgm' Feld des PROGRAM Modus die [WINDOW] Taste.

Das Programm Fenster wird angezeigt.

2. Gehen Sie in das 'MIDI Program Change' Feld und wählen Sie eine Program Change Nummer.

Falls ein Track ein Program Change Event mit der Nummer enthält, die der in diesem Feld definierten Nummer entspricht, schaltet die MPC5000 beim Abspielen dieses Events in der Sequence zu dem spezifizierten Programm um. Falls während der Wiedergabe einer Sequence Programme nicht umgeschaltet werden sollen, wählen Sie in diesem Feld die Einstellung OFF.

■ Zuweisung von MIDI Noten zu Pads in einem Sample Programm

Die durch das Anschlagen von Pads erzeugten Performance Daten werden direkt zum internen Sampler und zum Sequencer gesendet. Gleichzeitig können diese Daten auch als MIDI Signal übertragen werden. Die Performance Daten werden dabei als MIDI Note Daten gesendet. Deshalb müssen einstellen, welche MIDI Note durch den Anschlag eines jeweiligen Pads gesendet wird.

Falls Sie außerdem Sequence Daten, die mit einem externen Sequencer erstellt und als SMF oder .mid Datei in die MPC5000 geladen wurden, um die interne Sampler Sektion zu spielen, müssen Sie festlegen, welches Pad von welcher MIDI Note in der Sequence gespielt werden. Jede MIDI Note Nummer (0-127) kann zugewiesen werden.

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie den Pads eines Sample Programms MIDI Note Nummern zuweisen können.

1. Drücken Sie im PROGRAM Modus die [F3] (NOTE) Taste.

Die NOTE Seite wird angezeigt.

2. Schlagen Sie zur Auswahl das gewünschte Pad an.

Die Note Nummer des gewählten Pads wird hervorgehoben.

3. Wählen Sie eine Note Nummer mit dem [DATA] Rad aus.

In der rechten oberen Ecke des Displays wird der MIDI GM Standard Name der Drum angezeigt, der der gewählte Note Nummer entspricht. Um die Einstellung auf Standardwerte zurückzusetzen, drücken Sie die [F6] (RESET) Taste. Alle den Pads zugewiesenen Noten werden auf die Standardeinstellung zurückgesetzt.



■ Ändern der Standard Note Number Zuweisung

Wenn Sie ein Pad anschlagen, gibt die MPC5000 normalerweise die MIDI Note aus, die dem Pad im Programm zugewiesen wurde. Falls der gewählter Track jedoch noch kein Programm enthält, werden beim spielen auf den Pads Standardwerte für die MIDI Note Nummern gesendet. Beim Erzeugen eines neuen Programms werden diese Einstellungen als Standard verwendet.

1. Drücken Sie die [MODE] Taste und dann auf [PAD 8] (MIDI/SYNC).

Die MIDI/SYNC Seite wird angezeigt.

2. Drücken Sie die [F3] (NOTE) Taste.

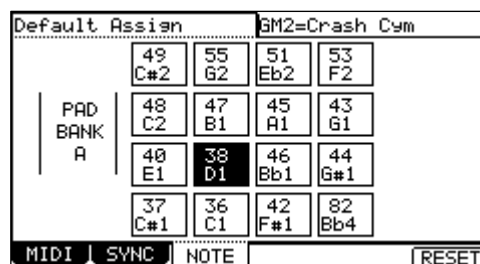
Die NOTE Seite öffnet sich.

3. Wählen Sie ein Pad durch anschlagen aus.

Die Note Nummer des gewählten Pads wird hervorgehoben.

4. Wählen Sie die Note Nummer mit dem [DATA] Rad aus.

In der rechten oberen Ecke des Displays wird der MIDI GM Standard Name der Drum angezeigt, der der gewählte Note Nummer entspricht. Um die Einstellung auf Standardwerte zurückzusetzen, drücken Sie die [F6] (RESET) Taste. Alle den Pads zugewiesenen Noten werden auf die Standardeinstellung zurückgesetzt.



Kapitel 14: Arpeggiator

Der Arpeggiator der MPC5000 ist eine neue, leistungsfähige Funktion, die das Spielen von timing-genauen, rhythmischen Mustern durch das Halten einer oder mehrerer Noten ermöglicht. Auf diese Weise lassen sich komplexe Musikpassagen sehr leicht spielen.

Bearbeiten des Arpeggiators

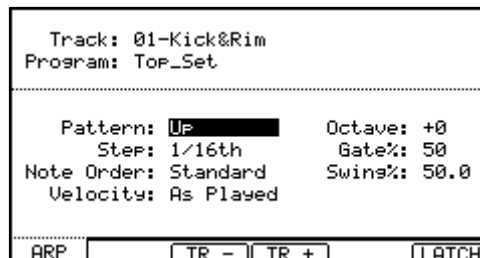
Um den Arpeggiator zu verwenden, versuchen Sie folgendes:

1. Wählen Sie auf der MAIN Seite einen Track, den Sie mit dem Arpeggiator spielen möchten.

Jeder Track einer Sequence kann einem individuellen Arpeggiator (oder kurz 'Arp') zugewiesen werden. Arpeggiatoren funktionieren am Besten mit Synth Programmen oder mit externen MIDI Geräten, jedoch kann der Einsatz mit einem Drum Programm zu ungewöhnlichen und aufregenden Rhythmen führen.

2. Drücken Sie entweder [MODE] + [PAD 10] oder die [ARPEGGIATOR] Taste.

Dadurch öffnet sich die ARPEGGIATOR Seite, wie rechts zu sehen. Beachten Sie bitte, dass sich der gegenwärtige Track und das aktuell gewählte Programm in den 'Track' bzw. 'Program' Feldern wieder finden.



3. Schalten Sie den Arpeggiator mit der [ARP ON/OFF] Taste ein.
4. Halten Sie drei bis vier Pads oder ein paar Tasten auf dem externen MIDI Keyboard gleichzeitig gedrückt.
Die MPC5000 spielt die gehaltenen Noten entsprechend der Arpeggiator Einstellungen ab.
5. Wählen Sie im 'Arp Pattern' Feld ein anderes Pattern aus.

Die folgenden Einstellungen sind verfügbar:

Up

Die gehaltenen Noten werden von der tiefsten zur höchsten Note nacheinander gespielt.

Wenn Sie zum Beispiel die Noten C3, E3 und G3 gedrückt halten, spielt der Arpeggiator das folgende Muster wiederholt ab:

C3, E3, G3

Wenn Sie zusätzlich zu den gehaltenen Noten noch D4 drücken, spielt die MPC folgendes Muster.

C3, E3, G3, D4

Down

Die gehaltenen Noten werden von der höchsten zur tiefsten Note nacheinander gespielt.

Wenn Sie zum Beispiel die Noten C3, E3 und G3 gedrückt halten, spielt der Arpeggiator das folgende Muster wiederholt ab:

G3, E3, C3

Wenn Sie zusätzlich zu den gehaltenen Noten noch D4 drücken, spielt die MPC folgendes Muster.

D4, G3, E3, C3

Inclusive

Die gehaltenen Noten werden aufwärts und abwärts von der tiefsten Note bis zur höchsten Note abgespielt. Die tiefste und höchste Note werden doppelt getriggert.

Wenn Sie zum Beispiel die Noten C3, E3 und G3 gedrückt halten, spielt der Arpeggiator das folgende Muster wiederholt ab:

C3, E3, G3, G3, E3, C3

Wenn Sie zusätzlich zu den gehaltenen Noten noch D4 drücken, spielt die MPC folgendes Muster..

C3, E3, G3, D4, D4, G3, E3, C3

Exclusive

Die gehaltenen Noten werden aufwärts und abwärts von der tiefsten Note bis zur höchsten Note abgespielt. Die tiefste und höchste Note werden nicht doppelt getriggert.

Wenn Sie zum Beispiel die Noten C3, E3 und G3 gedrückt halten, spielt der Arpeggiator das folgende Muster wiederholt ab:

C3, E3, G3, E3

Wenn Sie zusätzlich zu den gehaltenen Noten noch D4 drücken, spielt die MPC folgendes Muster.

C3, E3, G3, D4, G3, E3

Random

Die Noten werden in zufälliger Auswahl abgespielt.

6. Stellen Sie im 'Octave' Feld den gewünschten Oktavbereich ein.

Der Oktavbereich kann einen umfang von bis drei Oktaven unterhalb und oberhalb der Note umfassen. Wenn der Arpeggiator ein 'Up' Pattern spielt und das 'Octave' Feld auf 1 steht, würde beim Drücken der Noten C3, E3 und G3, das folgende Pattern entstehen:

C3, E3, G3, C4, E4, G4

Die originale Oktave wird immer zuerst abgespielt. Um dies zu verdeutlichen, würde unser Beispiel Pattern wie folgt abgespielt werden, wenn als Pattern die 'Down' Einstellung gewählt wäre:

G3, E3, C3, G4, E4, C4

7. Stellen Sie im 'Step' Feld ein, in welchem Abstand der Arpeggiator die Noten spielen soll.

Folgende Optionen sind verfügbar.

1/8, 1/8(3), 1/16, 1/16(3), 1/32, 1/32(3), 1/64, 1/64(3)

Hinweis: Im Gegensatz zur Note Repeat Funktion arbeitet diese Einstellung unabhängig von der Timing Correct Option, wodurch für Note Repeat und Arpeggiator unterschiedliche Einstellungen möglich sind.

8. Definieren Sie im 'Gate%' Feld, wie der Arpeggiator Noten spielt.

Dieser Parameter bestimmt, wie lang jede gehaltene Note gespielt wird, was durch einen Prozentsatz der 'Step' Zeit eingestellt wird. Wenn 'Step' auf 16tel Noten steht und 'Gate' auf 50% liegt die Notenlänge jeder gespielten Netze auf der Hälfte der Länge einer 16tel Note.

9. Stellen Sie das 'Note Order' Feld ein.

Folgende Optionen sind auswählbar.

Standard

Der Arpeggiator spielt, entsprechend der 'Arp Pattern' Einstellungen, die Noten aufsteigend oder absteigend ab.

As Played

Der Arpeggiator spielt die Noten in der Reihenfolge ab, in der sie angeschlagen wurden.

10. Bearbeiten Sie das 'Swing%' Feld.

Wie bei der Timing Correct Funktion werden durch diesen Parameter bestimmte Noten des Arpeggiator Patterns verzögert, wodurch das Pattern „angeshuffled“ wird.

Hinweis: Im Gegensatz zur Note Repeat Funktion arbeitet diese Einstellung unabhängig von der Timing Correct Option, wodurch für Note Repeat und Arpeggiator unterschiedliche Einstellungen möglich sind.

11. Definieren Sie den 'Velocity' Parameter.

Dieser Parameter ermöglicht es, dass die Velocity jeder durch den Arpeggiator gespielten Note eine feste Einstellung hat (1-127) oder dass die Velocity so wie gespielt wiedergegeben wird.

Latch Funktion des Arpeggiators

Die Latch Funktion ermöglicht es, dass der Arpeggiator nach dem Auslösen der Noten weiter spielt, ohne dass Sie die Pads der MPC500 oder die Tasten eines externen MIDI Keyboards gedrückt halten. Der Arpeggiator spielt weiter, bis Sie 'Latch' deaktivieren oder die [STOP] Taste drücken.

Zur Verwendung der Latch Funktion gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie auf der MAIN Seite einen Track, den Sie mit dem Arpeggiator spielen möchten.
2. Drücken Sie die [ARPEGGIATOR] Taste.
3. Drücken Sie die [F6] (LATCH) Taste.

Dadurch wird die Latch Funktion des Arpeggiators aktiviert.

4. Schlagen Sie ein paar Pads an oder spielen Sie ein paar Noten auf Ihrem Controller Keyboard.

Wenn Sie die Tasten C3, E3, G3 anschlagen und die Tasten sofort wieder loslassen, werden die Noten auch nach dem Loslassen der Tasten weitergespielt.

5. Spielen Sie eine andere Note oder schlagen Sie ein anderes Pad an.

Die 3 vorher gespielten Noten werden gestoppt und nur die Note D4 wird abgespielt.

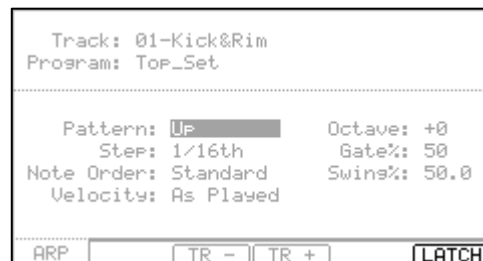
6. Nun schlagen Sie die Tasten oder Pads an, die Sie im Schritt 4 verwendet haben.

Jetzt werden wieder nur diese Noten abgespielt und die Note D4 wird gestoppt.

7. Schlagen Sie nun die drei Tasten oder Pads des Schritt 4 zusammen mit einer weiteren Note an.

Falls zum Beispiel C3, E3 und G3 schon spielen und Sie diese drei Noten zusammen mit einer vierten noch einmal triggern, werden alle vier Note als Arpeggio gespielt.

Fahren Sie fort, mit dem Arpeggiator und der Latch Funktion zu experimentieren. Sie werden schnell feststellen, dass der Arpeggiator eine leistungsfähige Erweiterung der Live Performance Möglichkeiten der MPC5000 ist.



Verwendung des Arpeggiators mit bereits aufgenommenen Tracks

Der Arpeggiator kann auch mit bereits aufgenommenen Sequencer Tracks verwendet werden. Dazu gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Wählen Sie einen Track in der gegenwärtig gewählten Sequence mit bereits aufgenommenen Daten aus.
Die besten Ergebnisse erhalten Sie bei der Verwendung eines Synth oder MIDI Programms.
2. Drücken Sie die [ARP ON/OFF] Taste.
3. Die bereits aufgenommenen Daten des gewählten Tracks werden nun in einem Arpeggio Pattern abgespielt.

Kapitel 15: Effekte

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie Effekte auswählen und editieren können. Die MPC5000 besitzt vier Stereo Effektwege (Busse). Jeder Effektweg kann zwei verschiedene Effekte enthalten. Effektwege lassen kombinieren, um bis zu vier Effekte pro Bus verwenden zu können. Zusätzlich dazu sind Master EQ und Compressor für die Stereo Ausgänge verfügbar. Jedes Pad kann zu einem der vier Effektwege geroutet werden. Jeder Effekt Weg kann einzeln auf jeden der verfügbaren Ausgänge geführt werden.

Hinweis: Alle Effekt Einstellungen werden mit dem .ALL File, das beim Sichern der Daten mit der SAVE ALL SEQS & SONGS Option erzeugt wird, gesichert.

Effekte zu einem Pad zuweisen

Lassen Sie uns nun schildern, wie Sie einen Effekt zu einem Pad zuweisen. Wir wollen den REVERB Effekt dazu verwenden.

1. Drücken Sie die [MODE] Taste und [PAD 11] (EFFECTS).

Die EFFECTS Seite wird angezeigt. Auf dieser Seite werden die Signalwege jedes Effektweges angezeigt. Zwei Effekte lassen sich pro Weg seriell verschalten. Die Wege 1 und 2 werden auf der ersten Seite als FX1 und FX2 dargestellt. Drücken Sie die [F2] (BUS3-4) Taste, um die Wege 3 und 4 zu sehen. Die Wege 1 und 2 sowie 3 und 4 können zusammengelegt werden, so dass bis zu vier Effekte pro Effekt Weg verwendet werden können.

2. Drücken Sie die [F1] (BUS1-2) Taste.

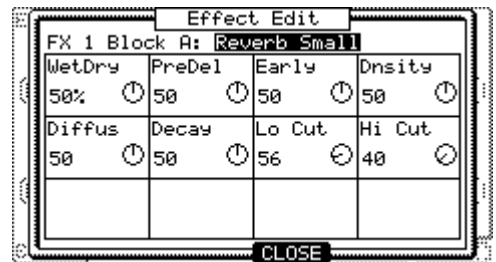
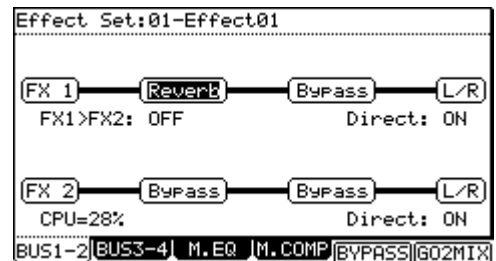
Die Effektwege 1 und 2 werden angezeigt.

3. Bewegen Sie den Cursor zum ersten Effekt Block in FX1.

Jeder Effekt Slot wird als Block dargestellt. Falls der Effekt umgangen wird (Bypass), erscheint der Block über der Signalfusslinie. Jeder Block kann mit den [CURSOR] Tasten ausgewählt werden.

4. Drücken Sie die [WINDOW] Taste oder drehen Sie das [DATA] Rad.

Dadurch wird das hier rechts dargestellte EFFECT EDIT Fenster aufgerufen. In diesem Fenster können Sie die verschiedenen Parameter des Effekts editieren. Weitere Informationen zur Editierung von Effekten finden Sie auf Seite 169.



5. Drehen Sie im 'FX 1 Block A' Feld das [DATA] Rad.

Dadurch öffnet sich das EFFECT SELECT Fenster mit einer Liste aller Effekte.

6. Wählen Sie aus der Liste 'Reverb Small' aus und drücken Sie [F5] (SELECT).

Dadurch gelangen Sie zurück in das EFFECT EDIT Fenster.

7. Drücken Sie die [F4] (CLOSE) Taste, um das EFFECT EDIT Fenster zu schließen.

8. Drücken Sie die [F6] (GO2MIX) Taste

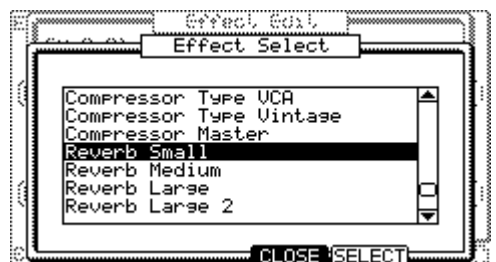
Dieser Shortcut bringt Sie in den MIXER Modus. Sie können den MIXER auch durch Drücken der [MODE] Taste und [PAD 8] (MIXER) erreichen.

9. Drücken Sie die [F1] (PrgMix) Taste.

Die PAD MIX Seite wird angezeigt.

10. Schlagen Sie das gewünschte Pad an.

Dieses Pad wird ausgewählt und hervorgehoben dargestellt.



11. Wählen Sie die FX Zeile.

Hier können die verschiedenen Effektwege gewählt werden. Folgende Einstellungen sind möglich:

-

Es wird kein Effekt für das Pad verwendet.

1-4

Der Effekt Weg, der der gewählten Nummer entspricht, wird vom Pad verwendet.

Wählen Sie für dieses Beispiel die Einstellung 1.

12. Gehen Sie in die Send Zeile und stellen Sie den Effect Send Level ein.

Mit diesem Parameter stellen Sie den Effektanteil ein, den Sie hören, wenn Sie das Pad spielen. Setzen Sie für unser Beispiel den Regler auf ungefähr 50%.

Hinweis: Sie können den Send Level auch mit dem zugewiesenen Q-LINK Regler einstellen. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 99.

13. Spielen Sie das Pad.

Der mit Effekt versehen Sound wird über die [STEREO OUT] ausgegeben.

Tipp: Sie können den Effekt für mehrere Pads verwenden. Der Effekt des FX 1 wird für all die Pads verwendet, deren FX SEND in der FX SEND Seite des MIXER Modus auf 1 steht.

Tipp: Sie können in der Send Level Zeile die Stärke des Reverbs für jedes Pad separat definieren.

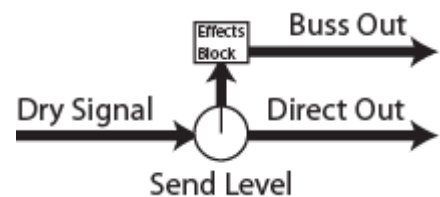
Tipp: Sie können die Effekte detailliert anpassen. Weitere Informationen zum genauen editieren jedes Effekts finden Sie im Abschnitt 'Editierung von Effekten' auf Seite 169.

Wie FX 1, können Sie auch die Effekte der Effektwege FX 2-4 durch die Einstellung in der 'FX' Zeile auswählen und den Send Level in der SEND Zeile einstellen.

■ Buss Effekte vs. Insert Effekte

Einige Effekte, wie Reverbs und Delays, lassen sich am besten als Buss Effekte verwenden. Dann wird die Signalstärke, die zum einzelnen Effekt gesendet wird, individuell geregelt. Dadurch erhalten Sie die Möglichkeit, einen Effekt mit verschiedenen Send Levels für unterschiedliche Signale zu verwenden.

In der Signalfuss-Übersicht auf der rechten Seite sehen Sie ein Beispiel für einen Buss Effekt.



Einige Effekte lassen sich am effektivsten so einsetzen, dass 100% des Quellsignals zum Effekt gesendet wird, ohne dass ein un bearbeitetes Signal hinzugemixt wird. Diese Effekte nennt man Insert Effekte und umfassen Kompressoren, Limiters, Filter, Autopan und parametrische EQs.

In der Signalfuss-Übersicht auf der rechten Seite sehen Sie ein Beispiel für einen Insert Effekt



■ Einen Effekt als Insert verwenden

Nun zeigen wir, wie ein Effektweg als Insert verwendet wird. In diesem Beispiel verwenden wir den Autopan Effekt für FX2.

1. Drücken Sie die [MODE] Tasten und [PAD 11] (EFFECTS) und danach die [F1] (BUS1-2) Taste.

2. Wählen Sie den ersten Effekt Block von FX2.

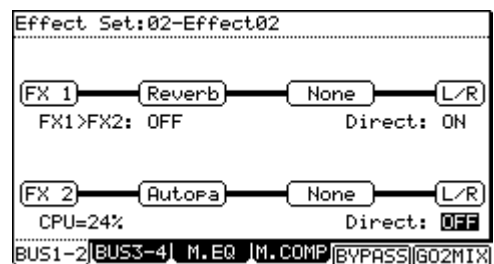
3. Drücken Sie die [WINDOW] Taste oder drehen Sie das [DATA] Rad.

Dadurch wird das EFFECT EDIT Fenster geöffnet.

4. Drehen Sie im 'FX 2 Block 1' Feld das [DATA] Rad, um AUTOPAN zu wählen und drücken Sie dann [F5] (SELECT).

Dadurch gelangen Sie in das EFFECT EDIT Fenster zurück.

5. Drücken Sie die [F4] (CLOSE) Taste, um das EFFECT EDIT Fenster zu verlassen.



6. Gehen Sie in das 'DIRECT' Feld.

Folgende Einstellungen sind hier möglich:

ON

Das Originalsignal wird zusammen mit dem Effekt zum Ausgang gesendet.

OFF

Das trockene Signal wird nicht zum Ausgang gesendet. 100% des Signals wird in den Effekt geleitet.

Setzen Sie für dieses Beispiel dieses Feld auf OFF.

7. Drücken Sie die [F6] (GO2MIX) Taste

Dieser Shortcut bringt Sie in den MIXER Modus. Sie können den MIXER auch durch Drücken der [MODE] Taste und [PAD 8] (MIXER) erreichen.

8. Drücken Sie die [F1] (PrgMix) Taste.

Die PAD MIX Seite wird angezeigt.

9. Schlagen Sie das gewünschte Pad an.

Das Pad wird ausgewählt und hervorgehoben angezeigt.

10. Gehen Sie in die FX Zeile und setzen Sie FX auf 2.

Dadurch wird das gewählte Pad zum Effekt Weg 2 gesendet. Beachten Sie, dass der Send Level Regler für dieses Pad nicht zur Verfügung steht. Das liegt daran, dass, wie die Signalübersichten auf Seite 166 zeigen, DIRECT auf OFF gestellt wurde. Der Effekt Weg arbeitet nun als Insert und 100% des Originalsignals wird automatisch zum Effekt geroutet.

■ Zusätzliche Effekte zu den Effektwegen hinzufügen

Jeder Effektweg kann zwei Effekte aufnehmen. Dadurch können Sie extrem aufwändige, wild klingende Effekte erstellen. Ausgehend vom Beispiel auf Seite 165 wollen wir dem Reverb des Effektweges 1 ein Delay zur Seite stellen.

1. Drücken Sie die [MODE] Taste und [PAD 11] (EFFECTS) und danach die [F1] (BUS1-2) Taste.
2. Wählen Sie den zweiten Effekt Block des FX1.
3. Drücken Sie die [WINDOW] Taste oder drehen Sie das [DATA] Rad.

Dadurch wird das EFFECT EDIT Fenster geöffnet.

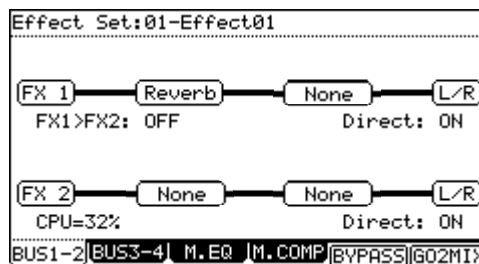
4. Drehen Sie im 'FX 1 Block 2' Feld das [DATA] Rad, um Delay auszuwählen und drücken Sie [F5] (SELECT).

Dadurch gelangen Sie zurück in das EFFECT EDIT Fenster.

5. Drücken Sie die [F4] (CLOSE) Taste, um das EFFECT EDIT Fenster zu schließen.

6. Schlagen Sie das Pad an, welches zum Buss 1 zugewiesen werden soll.

Wie Sie hören können, wurde nun ein Delay zum Reverb Effekt hinzugefügt.



Tip: Stellen Sie den Send Level auf einen hohen Wert ein oder stellen Sie das 'Direct' Feld des Busses auf OFF und stellen Sie das Verhältnis der Effektsignale mit dem 'Wet/Dry' Parameter jedes Effekts ein, um eine größere Flexibilität zu erhalten. Weitere Informationen zur detaillierten Editierung jeden Effekts finden Sie im Abschnitt 'Editierung von Effekten' auf Seite 169.

Verkoppeln von Effektwegen

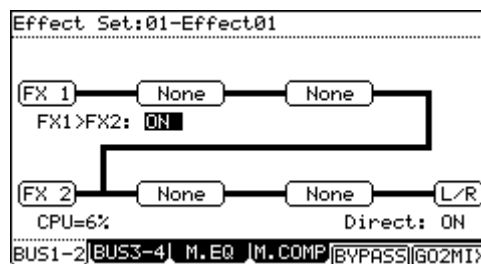
Die Verkoppelung von Effektwegen gestattet es, den Ausgang eines Effektweges in den Eingang eines anderen Busses zu routen. Bus 1 kann zum Bus 2 und Bus 3 in den Bus 4 geführt werden. Dadurch kann ein Programm bis zu vier in Serie geschaltete Effekte verwenden.

Alle Eingänge, die zum FX1 gesendet werden, durchlaufen zunächst den FX1 und dann den FX2. Eingänge, die nur zum FX2 geführt werden, werden nur durch die Effekte des FX2 bearbeitet.

Um die Verkoppelung der Effektwege zu aktivieren, gehen Sie wie folgt vor::

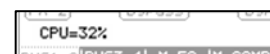
1. Drücken Sie die [MODE] Taste + [PAD11] (EFFECTS), um in den Effects Modus zu wechseln.
2. Wählen Sie das FX1>FX2 Feld.
3. Ändern Sie mit dem [DATA] Rad das 'FX1>FX2' Feld auf "ON."

FX1 wird zum Eingang des FX2 geroutet.



Über die CPU Auslastungsanzeige

Die MPC5000 besitzt einen speziellen Prozessor, der die Effekte berechnet. Jeder Effekt der MPC5000 verwendet einen bestimmten Prozentsatz der Prozessorleistung. Einige Effekte, wie zum Beispiel Flanger, Chorus usw. sind sehr ressourcenschonend. Andere hingegen, wie Reverbs und Delays sind leistungshungriger. Achten Sie deshalb beim Hinzufügen von Effekten auf die Auslastungsanzeige für die CPU.



Editierung von Effekten

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie die Effekte editieren können. Wenn Sie in einem Effekt Block das [DATA] Rad drehen oder in einem ausgewählten Effekt Block die [WINDOW] Taste drücken, gelangen Sie zur EFFECTS EDIT Seite. Hier können Sie den gewählten Effekt des Blocks detailliert bearbeiten.

Tipp: Falls Sie die [F5] (BYPASS) Taste bei ausgewähltem Effektmodul drücken, können Sie diesen Effekt zeitweise ausschalten. Auf diese Weise können Sie A/B Vergleiche des Signals vornehmen.

■ Effekt Liste

Nachfolgend finden Sie einen Überblick über jeden Effekt Typ.

Flanger / Flanger Sync

Der Flanger verwendet eine Delayschaltung, um den klassischen, schwebenden Effekt zu erzeugen, der durch die Verwendung von zwei analogen Bandmaschinen entsteht. Verwenden Sie diesen Effekt am besten als Insert, indem Sie 'DIRECT' ausschalten (OFF). Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 166.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
Rate	Regelt die Geschwindigkeit des Flanger Effekts.
Feedbk	Bestimmt, wie groß der Anteil des Ausgangssignals ist, der zurück zum Eingang geroutet wird, um den Effekt noch deutlich hörbarer werden zu lassen. Es sind sowohl negative als auch positive Feedback Werte möglich.
Width	Definiert, wie groß der Frequenzbereich des Eingangssignals ist, der durch den Effekt bearbeitet wird.

Chorus 4-Voice / 2-Voice

Ein Chorus Effekt verwendet einen LFO, um die Tonhöhe des Eingangssignals zu modulieren. Das daraus entstehende Effektsignal wird dem Originalsignal hinzuaddiert. Bei geringen Dosierungen wird dadurch der Eindruck von mehreren Stimmen, die auf einmal spielen, geschaffen. Erhöhen Sie die Feedback und Depth Werte, um "schimmernde" und "flüssige" Sounds zu erhalten.

Verwenden Sie diesen Effekt am besten als Insert, indem Sie 'DIRECT' ausschalten (OFF). Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 166.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
Amount	Hiermit regeln Sie das Ausmaß der LFO Modulation.
Width	Definiert, wie groß der Frequenzbereich des Eingangssignals ist, der durch den Effekt bearbeitet wird.
Speed	Regelt die Geschwindigkeit des LFOs.

Autopan / Autopan BeatSync

Dieser Effekt verwendet einen LFO zur Verschiebung des Eingangssignals durch das Stereopanorama, wodurch eine Art „Dreheffekt“ entsteht.

Verwenden Sie diesen Effekt am besten als Insert, indem Sie 'DIRECT' ausschalten (OFF). Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 166.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
Rate	Steuert die Geschwindigkeit der Panoramabewegung.

Tremolo / Tremolo BeatSync

Dieser Effekt verwendet einen LFO um die Lautstärke des Eingangssignals periodisch anzuheben oder abzusenken. Je nach verwendeter LFO Wellenform kann dies zu einem gleitenden Effekt oder zu einem harten An/Aus Effekt führen.

Verwenden Sie diesen Effekt am besten als Insert, indem Sie 'DIRECT' ausschalten (OFF). Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 166.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
Rate	Regelt die Geschwindigkeit des LFOs.
Shape	Definiert die Wellenform des LFOs, von einer Dreiecksform (0) bis zu einer Rechteckswelle (100).

Phaser 1 / Phaser 2 / Phaser Sync

Der Phaser ist ein klassischer Effekt, der durch die Verknüpfung mehrerer Allpass Filterstufen zur Erzeugung von Löchern oder scharfen Einkerbungen im Frequenzspektrum, entsteht. Die Frequenzen dieser Allpass Filter werden normalerweise durch einen LFO moduliert, wodurch ein dramatisch schwebender Sound erzeugt wird.

Verwenden Sie diesen Effekt am besten als Insert, indem Sie 'DIRECT' ausschalten (OFF). Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 166.

WetDry (1/2/Sync)	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
Rate (1/2/Sync)	Steuert die Geschwindigkeit des LFOs.
Depth (2/Sync)	Steuert die Stärke des Phaser Effekts.
Reso (2/Sync)	Regelt die Resonanzspitzen der Kerbfilter.
Stages (2/Sync)	Bestimmt die Anzahl der Allpass Filterstufen und daraus folgend, die Anzahl der verwendeten Kerbfilter.

LP / HP Filter Sweep / Sync

Dieser Effekt ist ein Filter, dessen Frequenz durch einen LFO moduliert wird. Es sind sowohl Highpass als auch Lowpass Filter verfügbar.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
Rate	Regelt die Geschwindigkeit des LFOs.
MOD Amt	Steuert, wie stark die Filter Cutoff Frequenz durch den LFO moduliert wird.
Cutoff	Definiert die Frequenz, bei welcher der Filter das Eingangssignal bearbeitet.
Reso	Steuert die Verstärkung der Frequenzen am Cutoff Punkt.
Pole Select	Stellt die Flankensteilheit des gewählten Filters ein. A 2 Pole Filter besitzt relativ gemäßigte Auswirkungen, während ein 8 Pole Filter einen extremen Effekt ausübt.

Autowah

Dieser Effekt ist ein durch eine Hüllkurve modulierter Lowpass Filter. Die Hüllkurve wird durch das eingehende Audiosignal getriggert. Das Ausmaß der Hüllkurvenmodulation auf die Filter Cutoff Frequenz kann durch die Lautstärke des Eingangssignals gesteuert werden. Das ergibt dann einen klassischen funky "Wah Wah" Sound.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
Cutoff	Definiert die Frequenz, ab der der Filter das Eingangssignal bearbeitet.
Res	Regelt die Verstärkung der Frequenzen am Cutoff Punkt.
Attack	Bestimmt die Zeitdauer, bis die Hüllkurve den maximalen Wert erreicht. Langsame Attacks führen zu Fade Ins. Schnelle Attacks ergeben einen schnelleren Sound.
RelS	Stellt ein, wie lang die Hüllkurve vom Maximalwert bis zum Nullpunkt benötigt.
Sens	Steuert, wie stark der Autowah Effekt auf Lautstärkeänderungen im Eingangssignal reagiert. Wählen Sie für leise Quellsignale hohe und für leise Signale niedrige Einstellungen.

HP / LP Filter

Dieser Effekt ist ein statischer Filter ohne Modulation.

Freq	Definiert die Frequenz, ab der der Filter das Eingangssignal bearbeitet.
Res	Regelt die Verstärkung der Frequenzen am Cutoff Punkt.

HP / LP Shelving Filter

Dieses Effekt unterscheidet sich vom Standard Filter dadurch, dass alle Frequenzen um den Cutoff Punkt gleichermaßen angehoben werden.

Freq	Definiert die Frequenz, ab der der Filter das Eingangssignal bearbeitet.
Res	Regelt die Verstärkung der Frequenzen am Cutoff Punkt.
Gain	Regelt die Lautstärke des Ausgangssignals.

2-Band, 2-Shelf PEQ

Dieser Effekt ist eine Kombination aus einem parametrischen 2-Band Equalizer und zwei Shelving Filtern.

Verwenden Sie diesen Effekt am besten als Insert, indem Sie 'DIRECT' ausschalten (OFF). Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 166.

LowFreq	Stellt die Bassfrequenz, ab der der Low Shelf Filter beginnt, das Eingangssignal zu bearbeiten.
LowGain	Stellt die Lautstärke ein, mit der die Bassfrequenzen des Eingangssignals angehoben oder abgesenkt werden.
HiFreq	Definiert die Frequenzen, die durch den High Shelf bearbeitet werden.
HiGain	Stellt die Lautstärke ein, mit der die hohen Frequenzen des Eingangssignals angehoben oder abgesenkt werden.
Freq1	Definiert die Frequenz des ersten Bandes des parametrischen EQ.
Gain1	Regelt das Ausmaß der Absenkung oder Verstärkung, die sich auf den Bereich um die im Freq1 Feld definiert Frequenz auswirkt.
Q1	Dieser Parameter bestimmt die Breite des Frequenzbandes, der im Freq1 eingestellten Frequenz.
Freq2	Definiert die Frequenz des zweiten Bandes des parametrischen EQ.
Gain2	Regelt das Ausmaß der Absenkung oder Verstärkung, die sich auf den Bereich um die im Freq2 Feld definiert Frequenz auswirkt.
Q2	Dieser Parameter bestimmt die Breite des Frequenzbandes, der im Freq2 eingestellten Frequenz.

4-Band PEQ

Dieser Effekt ist ein leistungsfähiger vollparametrischer 4-Band Equalizer.

Verwenden Sie diesen Effekt am besten als Insert, indem Sie 'DIRECT' ausschalten (OFF). Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 166.

Freq1	Definiert die Frequenz des ersten Bandes des parametrischen EQs.
Freq2	Definiert die Frequenz des zweiten Bandes des parametrischen EQs.
Freq3	Definiert die Frequenz des dritten Bandes des parametrischen EQs.
Freq4	Definiert die Frequenz des vierten Bandes des parametrischen EQs.
Q1	Dieser Parameter regelt die Bandbreite, die durch die Frequenz im Freq1 Feld bearbeitet wird.
Q2	Dieser Parameter regelt die Bandbreite, die durch die Frequenz im Freq2 Feld bearbeitet wird.
Q3	Dieser Parameter regelt die Bandbreite, die durch die Frequenz im Freq3 Feld bearbeitet wird.
Q4	Dieser Parameter regelt die Bandbreite, die durch die Frequenz im Freq4 Feld bearbeitet wird.
Gain1	Regelt das Ausmaß der Absenkung oder Verstärkung, die sich auf den Bereich um die im Freq1 Feld definiert Frequenz auswirkt.
Gain2	Regelt das Ausmaß der Absenkung oder Verstärkung, die sich auf den Bereich um die im Freq2 Feld definiert Frequenz auswirkt.
Gain3	Regelt das Ausmaß der Absenkung oder Verstärkung, die sich auf den Bereich um die im Freq3 Feld definiert Frequenz auswirkt.
Gain4	Regelt das Ausmaß der Absenkung oder Verstärkung, die sich auf den Bereich um die im Freq4 Feld definiert Frequenz auswirkt.

Delay Mono / Delay Mono BeatSync

Delay nimmt sich das Originalsignal, wartet eine bestimmte Zeit und spielt es dann wiederholt ab.

Mono Delay summiert das Signal zu Mono, bevor der Delay Effekt angewandt wird, woraus ein geradliniger, unkomplizierter Sound resultiert.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
Time	Definiert die Zeitdauer zwischen Originalsignal und dem verzögerten Signal.
Feedbk	Stellt ein, wie oft das verzögerte Signal wiederholt wird. Diese Einstellung kann bei Maximalwert selbst oszillieren.
Dumping	Dämpft die hohen Frequenzen des Delaysignals, wodurch ein dumpferer Sound entsteht.

Delay Stereo / Delay Stereo BeatSync

Das Stereo Delay funktioniert wie das Mono Delay, halt nur in Stereo. Die maximale Delayzeit, die verfügbar ist, beträgt nur die Hälfte des Mono Delays.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
Time	Definiert die Zeitdauer zwischen Originalsignal und dem verzögerten Signal.
Feedbk	Stellt ein, wie oft das verzögerte Signal wiederholt wird. Diese Einstellung kann bei Maximalwert selbst oszillieren.
Damping	Dämpft die hohen Frequenzen des Delaysignals, wodurch ein dunklerer Sound entsteht.

Delay LP / HP

Das LP und HP Delay ist zum Mono Delay fast identisch. Jedoch wird statt des Damping Parameters ein Resonanzfilter verwendet.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
Time	Definiert die Zeitdauer zwischen Originalsignal und dem verzögerten Signal.
Feedbk	Stellt ein, wie oft das verzögerte Signal wiederholt wird. Diese Einstellung kann bei Maximalwert selbst oszillieren.
Cutoff	Definiert die Filter Frequenz für das eingehende Signal.
Res	Steuert die Frequenzbetonung der Frequenz um den Cutoff Punkt.

Delay Analog / Delay Analog BeatSync

Das Analog Delay funktioniert fast wie das Mono Delay. Es klingt jedoch mehr wie ein analogartiges Delay. Dieses Delay zeichnet sich durch einen eigenen Sound aus, der generell als sehr warm mit subtilen Phasen und Timing- Ungenauigkeiten wahrgenommen werden wird.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
Time	Definiert die Zeitdauer zwischen Originalsignal und dem verzögerten Signal.
Feedbk	Stellt ein, wie oft das verzögerte Signal wiederholt wird. Diese Einstellung kann bei Maximalwert selbst oszillieren.

Delay Tape BeatSync

Ein Tape Delay (oder Bandecho) ist ein System, welches ein analoges Band und eine Reihe von Tonköpfen zur Erzeugung des Echos verwendet. Das Originalsignal wird auf das Band aufgenommen und durch die Tonköpfe wieder abgespielt. Diese Delay führt zu einem Echo Sound, den Sie oft in Reggae und Du Musik hören können.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
Time	Definiert die Zeitdauer zwischen Originalsignal und dem verzögerten Signal.
Feedbk	Stellt ein, wie oft das verzögerte Signal wiederholt wird. Diese Einstellung kann bei Maximalwert selbst oszillieren.
Ramp	Ramp definiert die Zeit, die zur Änderung des Tempos benötigt wird (wie bei einer Motorenbeschleunigung). Bei Maximalwert ist die Zeitspanne am längsten und Sie hören den Band Stretch Effekt am deutlichsten. Bei kleinstem Wert ändert sich die Motorengeschwindigkeit sofort.
Head1 – 4	Regelt die Lautstärke jedes Tonkopfs. Vorsicht! Analog Tape Delays können in sich selbst rückkoppeln, wenn die Lautstärken und Feedbk Regler aufgedreht werden.
Tone	Steuert, wie dunkel der Sound wird, wenn das Echo ausklingt. Bei 100 hat dieser Regler keine Auswirkungen.
Spread	Definiert den relative Abstand zwischen jedem Tonkopf.
W+F	'Wow and Flutter'. Dieser Parameter definiert die Stärke der Ungenauigkeiten im Sound ein, der durch die Tonköpfe produziert wird. Damit können altes Bandmaterial oder alte Bandmaschinen simulieren.

Delay Ping Pong

Dieses Delay ist ein Mono Delay, welches für die linke und rechte Seite des Stereofeldes auf unterschiedliche Delayzeiten eingestellt werden kann.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
Time L	Definiert die Zeitdauer zwischen Originalsignal und dem verzögerten Signal der linken Seite.
Time R	Definiert die Zeitdauer zwischen Originalsignal und dem verzögerten Signal der rechten Seite.
Feedbk	Stellt ein, wie oft das verzögerte Signal wiederholt wird. Diese Einstellung kann bei Maximalwert selbst oszillieren.
Damping	Dämpft die hohen Frequenzen des Delaysignals, wodurch ein dumpferer Sound entsteht.

Delay Multi-Tap

Dieses Delay ist ein Mono Delay, das drei verschiedene Signal Generatoren besitzt, die über das Stereofeld verteilt werden und unterschiedliche Timing Einstellungen aufweisen können.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
Time 1	Definiert die Zeitdauer zwischen Originalsignal und dem verzögerten Signal des Tap 1.
Time 2	Definiert die Zeitdauer zwischen Originalsignal und dem verzögerten Signal des Tap 2.
Time 3	Definiert die Zeitdauer zwischen Originalsignal und dem verzögerten Signal des Tap 3.
Feedbk	Stellt ein, wie oft das verzögerte Signal wiederholt wird. Diese Einstellung kann bei Maximalwert selbst oszillieren.
Pan 1	Bestimmt die Stereoposition des Tap 1.
Pan 2	Bestimmt die Stereoposition des Tap 2.
Pan 3	Bestimmt die Stereoposition des Tap 3.
Damping	Dämpft die hohen Frequenzen des Delaysignals, wodurch ein dumpferer Sound entsteht.

Gain 1	Regelt die Lautstärke des Tap 1.
Gain 2	Regelt die Lautstärke des Tap 2.
Gain 3	Regelt die Lautstärke des Tap 3.

Distortion Fuzz

Dieser beliebte Effekt verwendet extreme Übersteuerungen. Bei Übersteuerungen mit extremen Einstellungen kann sich eine Standard Wellenform in eine Rechteckwelle verwandeln, die wie eine Kettensäge klingt.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal..
Drive	Regelt die Intensität der Verzerrung.
Tone	Ein Klangregler, der entweder hohe Frequenzen verstärkt und Bässe absenkt oder tiefe Frequenzen anhebt und Höhen dämpft.
Output	Steuert die Gesamtlautstärke der Verzerrung.

Distortion Amp

Dieser Effekt klingt wie ein laut aufgedrehter Röhrenverstärker, der ein größeres Spektrum an Verzerrungen liefert, als ein typischer Fuzz Effekt.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal..
Drive	Regelt die Intensität der Verzerrung.
Tone	Ein Klangregler, der entweder hohe Frequenzen verstärkt und Bässe absenkt oder tiefe Frequenzen anhebt und Höhen dämpft.
Output	Steuert die Gesamtlautstärke der Verzerrung.

Distortion Overdrive

Diese Verzerrung klingt wie ein schwach verzerrender Gitarrenverstärker bei mittlerer Lautstärke. Dieser Effekt produziert die insgesamt schwächste Verzerrung.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal..
Drive	Regelt die Intensität der Verzerrung.
Tone	Ein Klangregler, der entweder hohe Frequenzen verstärkt und Bässe absenkt oder tiefe Frequenzen anhebt und Höhen dämpft.
Output	Steuert die Gesamtlautstärke der Verzerrung.

Distortion Custom

Dieser Verzerrungseffekt lässt sich umfassend anpassen, wodurch eine Vielzahl einsetzbarer Sounds entstehen können.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
Drive	Steuert die Intensität des Distortion Effekts.
+Soft	Steuert die Übersteuerungskennlinie über den Nulldurchgang der Wellenform.
+Clip	Regelt die Stärke der Übersteuerung, die über dem Nulldurchgang der Wellenform auf das Signal angewandt wird.
-Soft	Steuert die Übersteuerungskennlinie unter den Nulldurchgang der Wellenform.
-Clip	Regelt die Stärke der Übersteuerung, die unter dem Nulldurchgang der Wellenform auf das Signal angewandt wird.
Low	Definiert den Anteil der tiefen Frequenzen des Signals, der durch die Verzerrung betroffen wird.
Mid	Definiert den Anteil der Mitten des Signals, der durch die Verzerrung betroffen wird.
High	Definiert den Anteil der hohen Frequenzen des Signals, der durch die Verzerrung betroffen wird.
Output	Regelt die Gesamtlautstärke der Verzerrung.

Distortion Grimy

Dieser einzigartige Distortion Effekt verzerrt nur einen Bereich der Frequenzen in einem variable auswählbaren Band.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
Drive	Steuert die Intensität des Distortion Effekts.
Grime	Stellt die Weichheit und die Asymmetry der Distortion Kennlinie ein. Hohe Werte ergeben eine härtere Übersteuerung.
Center	Stellt die Center Frequenz des zu bearbeitenden Bandes ein.
Width	Definiert die Bandbreite.
Res	Bestimmt die Stärke der Betonung, die dem gewählten Band hinzugefügt wird.
Output	Regelt die Gesamtlautstärke der Verzerrung.

Compressor Type Opto

Ein Compressor ist ein Effekt, der den Dynamikbereich eines Signals durch automatisches Begrenzen des Gains bearbeitet. Der Opto Compressor ist einem klassischen Compressor nachempfunden, der die Gesamtlautstärke des Eingangssignals mit Hilfe eines Lichts reduziert. Diese Technik wird üblicherweise mit einer weichen und sehr musikalischen Kompression in Verbindung gebracht wird.

Verwenden Sie diesen Effekt am besten als Insert, indem Sie 'DIRECT' ausschalten (OFF). Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 166.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
Input	Regelt die Lautstärke des Eingangssignals.
Attack	Bestimmt, wie schnell der Compressor in das Signal eingreift, nach dem dieses den Threshold erreicht hat.
Rels	Bestimmt, wie schnell der Compressor die Bearbeitung des Signals stoppt, nachdem dieses den Threshold unterschritten hat.
Thresh	Bestimmt den Pegel, ab dem der Compressor mit der Bearbeitung beginnt.
Ratio	Hiermit bestimmen Sie, wie groß der Einfluss der Kompression auf die Lautstärke des Eingangssignals ist. Bei einem Ratio Wert von 4:1, zum Beispiel, müssten Sie das Eingangssignal um 4 dB erhöhen, damit das Ausgangssignal um 1 dB lauter wird.
Knee	Definiert die Kennlinie des Compressors (hard oder soft). Eine 'Soft Knee' Kurve verläuft geradlinig zur maximalen Einstellung. Eine 'Hard Knee' Einstellung bewirkt eine schneller verlaufende Kurve.
Output	Stellt die Gesamtlautstärke des Ausgangssignals ein.

Compressor Type VCA

Dieser Kompressor klingt moderner und transparenter. Ein VCA Compressor besitzt kürzere Attack und Release Zeiten als ein Opto Compressor.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
Input	Regelt die Lautstärke des Eingangssignals.
Attack	Bestimmt, wie schnell der Compressor in das Signal eingreift, nach dem dieses den Threshold erreicht hat.
Rels	Bestimmt, wie schnell der Compressor die Bearbeitung des Signals stoppt, nachdem dieses den Threshold unterschritten hat.
Thresh	Bestimmt den Pegel, ab dem der Compressor mit der Bearbeitung beginnt.
Ratio	Hiermit bestimmen Sie, wie groß der Einfluss der Kompression auf die Lautstärke des Eingangssignals ist. Bei einem Ratio Wert von 4:1, zum Beispiel, müssten Sie das Eingangssignal um 4 dB erhöhen, damit das Ausgangssignal um 1 dB lauter wird.
Knee	Definiert die Kennlinie des Compressors (hard oder soft). Eine 'Soft Knee' Kurve verläuft geradlinig zur maximalen Einstellung. Eine 'Hard Knee' Einstellung bewirkt eine schneller verlaufende Kurve.
Output	Stellt die Gesamtlautstärke des Ausgangssignals ein.

Compressor Type Vintage

Dieser Kompressor klingt wie ein klassischer Röhren-Kompressor, mit leichten, etwas pumpenden Kurven und geringer Röhrensättigung.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
Input	Regelt die Lautstärke des Eingangssignals.
Attack	Bestimmt, wie schnell der Compressor in das Signal eingreift, nach dem dieses den Threshold erreicht hat.
Rels	Bestimmt, wie schnell der Compressor die Bearbeitung des Signals stoppt, nachdem dieses den Threshold unterschritten hat.
Thresh	Bestimmt den Pegel, ab dem der Compressor mit der Bearbeitung beginnt.
Ratio	Hiermit bestimmen Sie, wie groß der Einfluss der Kompression auf die Lautstärke des Eingangssignals ist. Bei einem Ratio Wert von 4:1, zum Beispiel, müssten Sie das Eingangssignal um 4 dB erhöhen, damit das Ausgangssignal um 1 dB lauter wird.
Knee	Definiert die Kennlinie des Compressors (hard oder soft). Eine 'Soft Knee' Kurve verläuft geradlinig zur maximalen Einstellung. Eine 'Hard Knee' Einstellung bewirkt eine schneller verlaufende Kurve.
Output	Stellt die Gesamtlautstärke des Ausgangssignals ein.

Compressor Master

Dieser Compressor klingt am offensten und ermöglicht extreme Lautstärkeanpassungen ohne Soundartefakte.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
Attack	Bestimmt, wie schnell der Compressor in das Signal eingreift, nach dem dieses den Threshold erreicht hat.
Rels	Bestimmt, wie schnell der Compressor die Bearbeitung des Signals stoppt, nachdem dieses den Threshold unterschritten hat.
Thresh	Bestimmt den Pegel, ab dem der Compressor mit der Bearbeitung beginnt.
Ratio	Hiermit bestimmen Sie, wie groß der Einfluss der Kompression auf die Lautstärke des Eingangssignals ist. Bei einem Ratio Wert von 4:1, zum Beispiel, müssten Sie das Eingangssignal um 4 dB erhöhen, damit das Ausgangssignal um 1 dB lauter wird.
Oldskool	Dieser Parameter rechnet den Ausgang auf 12 Bit herunter, um den Ausgangssound vieler alter Sampler zu emulieren.
Output	Stellt die Gesamtlautstärke des Ausgangssignals ein.

Reverb Small

Dies ist ein Raumeffekt, der das Eingangssignal so klingen lässt, als würde es in einem kleinen Raum abgespielt werden.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
PreDel	Predelay bestimmt die Zeitdauer, bevor der Sound den Reverb "Raum" erreicht.
Early	Stellt die Stärke der ersten Reflektion des Sounds ein.
Dnsity	Diese Einstellung steuert die Stärke der einzelnen Hallanteile, die im durch den Effekt bearbeiteten Ausgangssignal zu hören sind.
Diffuse	Steuert, wie stark sich die Hallanteile beim Ausklingen des Sounds erhöhen.
Decay	Stellt ein, wie lange der Reverb Effekt benötigt, bis er stoppt.
Lo Cut	Entfernt die Bassfrequenzen vom Effektausgang.
Hi Cut	Entfernt die hohen Frequenzen vom Effektausgang.

Reverb Medium

Dieser Raumeffekt klingt, als würde der Sound in einem mittelgroßen Raum abgespielt werden.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
PreDel	Predelay bestimmt die Zeitdauer, bevor der Sound den Reverb "Raum" erreicht.
Early	Stellt die Stärke der ersten Reflektion des Sounds ein.
Dnsity	Diese Einstellung steuert die Stärke der einzelnen Hallanteile, die im durch den Effekt bearbeiteten Ausgangssignal zu hören sind.
Diffuse	Steuert, wie stark sich die Hallanteile beim Ausklingen des Sounds erhöhen.
Decay	Stellt ein, wie lange der Reverb Effekt benötigt, bis er stoppt.
Lo Cut	Entfernt die Bassfrequenzen vom Effektausgang.
Hi Cut	Entfernt die hohen Frequenzen vom Effektausgang.

Reverb Large

Dieser Raumeffekt klingt, als würde der Sound in einem großen Saal abgespielt werden.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
PreDel	Predelay bestimmt die Zeitdauer, bevor der Sound den Reverb "Raum" erreicht.
Early	Stellt die Stärke der ersten Reflektion des Sounds ein.
Dnsity	Diese Einstellung steuert die Stärke der einzelnen Hallanteile, die im durch den Effekt bearbeiteten Ausgangssignal zu hören sind.
Diffuse	Steuert, wie stark sich die Hallanteile beim Ausklingen des Sounds erhöhen.
Decay	Stellt ein, wie lange der Reverb Effekt benötigt, bis er stoppt.
Lo Cut	Entfernt die Bassfrequenzen vom Effektausgang.
Hi Cut	Entfernt die hohen Frequenzen vom Effektausgang.

Reverb Large 2

Dieser ressourcenschonende Raumeffekt klingt, als würde der Sound in einem mittelgroßen Raum abgespielt werden.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
PreDel	Predelay bestimmt die Zeitdauer, bevor der Sound den Reverb "Raum" erreicht.
Early	Stellt die Stärke der ersten Reflektion des Sounds ein.
Dnsity	Diese Einstellung steuert die Stärke der einzelnen Hallanteile, die im durch den Effekt bearbeiteten Ausgangssignal zu hören sind.
Diffuse	Steuert, wie stark sich die Hallanteile beim Ausklingen des Sounds erhöhen.
Decay	Stellt ein, wie lange der Reverb Effekt benötigt, bis er stoppt.
Lo Cut	Entfernt die Bassfrequenzen vom Effektausgang.
Hi Cut	Entfernt die hohen Frequenzen vom Effektausgang.

Reverb Spacey

Dieser ungewöhnliche Raumeffekt klingt, als wenn der Sound in einer sehr großen Höhle abgespielt werden würde.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
PreDel	Predelay bestimmt die Zeitdauer, bevor der Sound den Reverb "Raum" erreicht.
Early	Stellt die Stärke der ersten Reflektion des Sounds ein.
Dnsity	Diese Einstellung steuert die Stärke der einzelnen Hallanteile, die im durch den Effekt bearbeiteten Ausgangssignal zu hören sind.
Diffuse	Steuert, wie stark sich die Hallanteile beim Ausklingen des Sounds erhöhen.
Decay	Stellt ein, wie lange der Reverb Effekt benötigt, bis er stoppt.
Lo Cut	Entfernt die Bassfrequenzen vom Effektausgang.
Hi Cut	Entfernt die hohen Frequenzen vom Effektausgang.

Reverb Gate In

Dieses ist ein Hall Effekt mit zusätzlichen Optionen. Der Reverb Effekt wird abgeschnitten, falls die Eingangslautstärke unter den Pegel des InGate Parameters fällt.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
PreDel	Predelay bestimmt die Zeitdauer, bevor der Sound den Reverb "Raum" erreicht.
Early	Stellt die Stärke der ersten Reflektion des Sounds ein.
Dnsity	Diese Einstellung steuert die Stärke der einzelnen Hallanteile, die im durch den Effekt bearbeiteten Ausgangssignal zu hören sind.
Diffus	Steuert, wie stark sich die Hallanteile beim Ausklingen des Sounds erhöhen.
Decay	Stellt ein, wie lange der Reverb Effekt benötigt, bis er stoppt.
Lo Cut	Entfernt die Bassfrequenzen vom Effektausgang.
Hi Cut	Entfernt die hohen Frequenzen vom Effektausgang.
InGate	Definiert die Lautstärke des Effekteingangs ein, auf die das Signal fallen muss, damit der Reverb Effekt abgeschnitten wird.

Reverb Gate Out

Bei diesem Hall Effekt wird die Hallfahne abgeschnitten, wenn der Ausgang unter den Pegel, der im OutGate Parameter definiert ist, fällt.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
PreDel	Predelay bestimmt die Zeitdauer, bevor der Sound den Reverb "Raum" erreicht.
Early	Stellt die Stärke der ersten Reflektion des Sounds ein.
Dnsity	Diese Einstellung steuert die Stärke der einzelnen Hallanteile, die im durch den Effekt bearbeiteten Ausgangssignal zu hören sind.
Diffus	Steuert, wie stark sich die Hallanteile beim Ausklingen des Sounds erhöhen.
Decay	Stellt ein, wie lange der Reverb Effekt benötigt, bis er stoppt.
Lo Cut	Entfernt die Bassfrequenzen vom Effektausgang.
Hi Cut	Entfernt die hohen Frequenzen vom Effektausgang.
OutGate	Definiert die Lautstärke, unter die der Effektausgang fallen muss, damit der Reverb Effekt abgeschnitten wird.

Decimator

Ein Decimator rechnet das Eingangssignal herunter, indem Bits entfernt werden. Der Unterschied zwischen Decimator und Resampler ist, dass der keine Filter verwendet, um digitale Artefakte zu überdecken oder zu korrigieren. Als Ergebnis bleibt ein Effekt, der von milder, bis zu totaler digitaler Übersteuerung reicht, je nach Decim Einstellung und in Abhängigkeit vom Quellmaterial.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
Decim	Steuert die Stärke der Decimation.

Resampler

Der Resampler ist dem Decimator ähnlich, da er aus dem Eingangssignal Bits entfernt. Der Unterschied ist, dass der Resampler eine komplexe Anordnung verschiedener Filter und Anti-Aliasing Algorithmen abwendet, um die Soundqualität zu erhalten. Diese Methode wurde von vielen beliebten alten Samplern und Sampling Drum Machines in den 80er Jahren des vorherigen Jahrhunderts verwendet. Mit dem Resampler Effekt können Sie einen "schmutzigen" Sound bei Drum Loops erzeugen ohne dass die Sounds durch Verzerrungen zu rau klingen.

WetDry	Steuert das Verhältnis von Originalsignal zu Effektsignal. Bei 100 hören Sie 100% Effektsignal.
Rate	Bestimmt die Sample Rate, auf die der Resampler das Quellmaterial reduziert.
Decim	Steuert die Stärke der Decimation.

Den Ausgang eines Effektweges zu den Individual Outs routen

Der mit Effekt versehene Ausgang jedes Effektweges kann individuell zu den Einzelausgängen der MPC5000 geroutet werden. Auf diese Weise können Sie nur das Effektsignal aufnehmen oder für Live Anwendungen das Original- und das Effektsignal trennen.

Um den Buss Ausgang zu den Individual Outs zu routen, gehen Sie wie folgt vor:

01. Wählen Sie im EFFECTS Modus den gewünschten Buss.
02. Gehen Sie in das 'Buss Output Assignment' (wie gezeigt).

Folgende Auswahloptionen können Sie mit dem [DATA] Rad wählen:

L / R

Der Effektausgang wird zum Stereo Out geroutet.

1 / 2

Der Effektausgang wird als Stereosignal zum [ASSIGNABLE MIX OUT] 1/2 geroutet.

3 / 4

Der Effektausgang wird als Stereosignal zum [ASSIGNABLE MIX OUT] 3/4 geroutet.

5 / 6

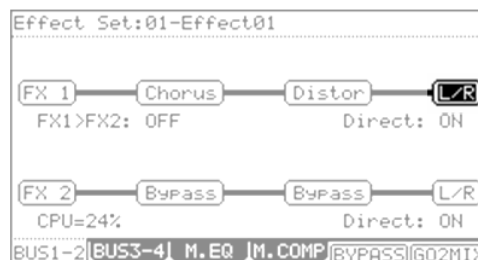
Der Effektausgang wird als Stereosignal zum [ASSIGNABLE MIX OUT] 5/6 geroutet.

7 / 8

Der Effektausgang wird als Stereosignal zum [ASSIGNABLE MIX OUT] 7/8 geroutet.

1-8

Der Effektausgang wird in MONO zum entsprechenden [ASSIGNABLE MIX OUT] Ausgang geroutet.



Editieren des Effekt Sets

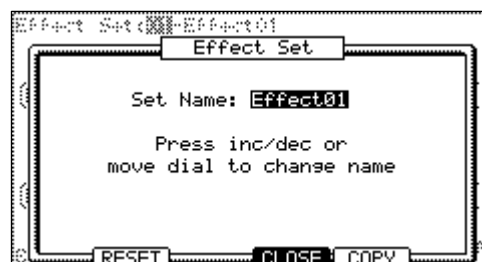
Das Effekt Set enthält all die Parameter für jeden Effektweg sowie die Einstellungen der Master Effekte. Jedes Effekt Set kann komplett unterschiedliche Einstellungen besitzen. Die können das Effekt Set im 'Effect' Feld der SELECT Seite wechseln.

Tipp: Innerhalb einer Sequence können Sie Effekt Sets mit dem EFFECT SELECT Event umschalten. Weitere Information finden Sie im Abschnitt 'STEP EDIT Mod' auf Seite 55.

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie den Namen des Effekt Sets ändern und es kopieren sowie zurücksetzen können.

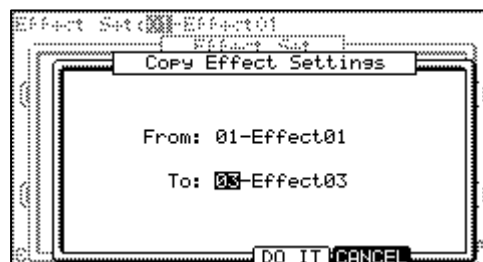
■ Den Namen des Effekt Sets ändern

1. Gehen Sie in das 'Effect Set' Feld der BUS1-2 oder BUS3-4 Seite.
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das EFFECT SET Fenster wird angezeigt.
3. Drehen Sie im 'Name' Feld das [DATA] Rad.
Das Name Fenster wird angezeigt. Hier können Sie den Namen des Effekt Sets eingeben. Weitere Hinweise zur Verwendung des Name Fensters finden Sie auf Seite 22.
4. Drücken Sie im Name Fenster die Taste [F5] (ENTER).
Der eingegebene Name wird bestätigt und das Name Fenster wird geschlossen.



■ Kopieren des Effekt Sets

1. Gehen Sie in das 'Effect Set' Feld der BUS1-2 oder BUS3-4 Seite.
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das Effect Set Fenster wird angezeigt.
3. Drücken Sie im Effect Set Fenster der [F5] (COPY) Taste.
Das 'Copy Effect Settings' Fenster wird angezeigt.
4. Im 'From' Feld wählen Sie nun das Original Effekt Set aus.
5. Definieren Sie im 'To' Feld, wohin das Effekt Set kopiert werden soll.
6. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Das im 'From' Feld gewählte Effekt Set wird zum Effekt Set des 'To' Feldes kopiert. Mit der [F4] (CANCEL) Taste brechen Sie den Vorgang ab und schließt das Fenster.

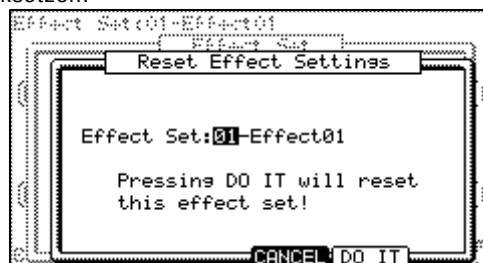


■ Zurücksetzen des Effect Sets

Die Einstellungen des Effekt Sets lassen sich auf Grundeinstellungen zurücksetzen.

1. Gehen Sie in das 'Effect Set' Feld der BUS1-2 oder BUS3-4 Seite.
2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das EFFECT SET Fenster wird angezeigt.
3. Drücken Sie im EFFECT SET Fenster die [F2] (RESET) Taste.
Das RESET EFFECT SETTINGS Fenster wird angezeigt.
4. Wählen Sie im 'Effect' Feld das Effekt Set, welches zurückgesetzt werden soll, aus.
5. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die Einstellungen des im 'Effect' Feld gewählten Effekt Sets werden auf Grundwerte zurückgesetzt. Mit der [F4] (CANCEL) Taste brechen Sie den Vorgang ab und verlassen das Fenster.



Kapitel 16: Speichern und Laden (DISK Modus)

In der MPC5000 erzeugte Samples oder Sequences gehen verloren, wenn das Gerät ausgeschaltet wird. Falls Sie die Daten behalten möchten, müssen Sie diese sichern. Sie können dann die gespeicherten Files wieder verwenden, wenn Sie diese in die MPC5000 laden.

■ Über Speicherkarten

Die MPC5000 verwendet sogenannte "Flash Card" Speicher vom Type I oder Type II. Dabei werden Cardos in Größen bis zu 2 Gigabytes unterstützt.

Tipp: MB bezeichnet die Speichergröße der Speicherkarte. Je höher diese Angabe ist, umso mehr Daten können Sie auf der Speicherkarte sichern.

Hinweis: Die MPC5000 unterstützt Compact Flash Cards von 32 MB bis 2 GB.

Hinweis: Falls Sie eine neue Compact Flash Card mit der MPC5000 verwenden wollen, müssen Sie diese zunächst formatieren. Weitere Informationen zum Formatieren einer CF Card finden Sie im Abschnitt '**Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**' auf Seite **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

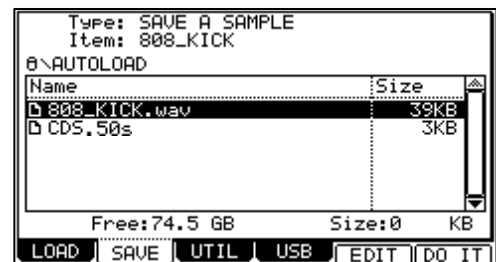
Speichern

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie Ihre selbst erstellten Daten sichern können. Dazu gehen Sie auf die SAVE Seite, die Sie durch Drücken der [MODE] Taste und [PAD 3] (DISK) erreichen können.

■ Auswahl des Speicherziels

Zunächst können Sie bestimmen, wo auf der Speicherkarte oder der internen Festplatte (Hard Disk) Ihre Files gespeichert werden sollen. Dazu folgen Sie diesen Anweisungen:

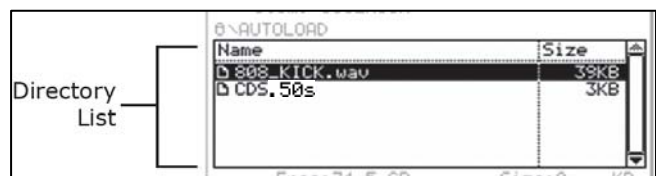
1. Drücken Sie die [MODE] Taste und [F3] (DISK).
Dadurch öffnet sich die DISK Seite.
2. Drücken Sie die [F2] (SAVE) Taste
Die SAVE Seite wird angezeigt.
3. Wählen Sie das zu verwendende Speichermedium aus.
Für dieses Beispiel verwenden Sie die Hard Drive.
4. Mit den Links /Rechts Cursor Tasten können Sie zwischen den Verzeichnisebenen wechseln.



Die Files auf der Hard Disk werden hierarchisch in Verzeichnissen gespeichert – wie auf dem Computer.

Mit dem [DATA] Rad können Sie durch die Liste scrollen, um einen der Ordner auszuwählen. Mit den Links/Rechts [CURSOR] Tasten wechseln Sie zwischen den Verzeichnisebenen.

Wenn Sie, wie in unserem Beispiel gezeigt, mit dem [DATA] Rad zum AUTOLOAD Ordner scrollen und dann die rechte Cursor Taste drücken, wird der AUTOLOAD Ordner über der Verzeichnisliste angezeigt und der Inhalt des AUTOLOAD Ordners dargestellt. Wenn Sie die linke Cursor Taste drücken, gelangen Sie in das sogenannte ROOT Verzeichnis zurück.



Tipp: Der ROOT Ordner ist die oberste Ebene der Hard Disk. Es gibt darüber kein weiteres Verzeichnis.

5. Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Daten gespeichert werden sollen.
Falls Sie möchten, können Sie, wie im nächsten Absatz beschrieben, einen neuen Ordner anlegen. Falls nicht, gehen Sie zum nächsten Abschnitt, der das Speichern der einzelnen File Arten beschreibt.

Auf Compact Flash Card sichern

Um als Speichermedium die Compact Flash Card zu verwenden, ersetzen Sie HARD DRIVE im Schritt 3 durch CF CARD.

Hinweis: Achten Sie darauf, dass die Compact Flash Card komplett im Card Slot eingeschoben ist.

■ Anlegen eines neuen Ordners

Sie können einen neuen Ordner anlegen und ihn als Speicherziel auswählen.

1. Drücken Sie die [F2](SAVE) Taste, um in den SAVE Tab zu kommen.
2. Wählen Sie das Verzeichnis aus, in das der neue Ordner erzeugt werden soll.

Der neue Ordner wird in dem gegenwärtig gewählten Verzeichnis angelegt. Der Name und der Verzeichnispfad des gegenwärtig gewählten Ordners wird über dem Navigationsfenster dargestellt.

3. Halten Sie die [F5](EDIT) Taste gedrückt.

Die Function Zeile wird auf der rechten Seite angezeigt.

4. Drücken Sie die [F4](NEW) Taste.

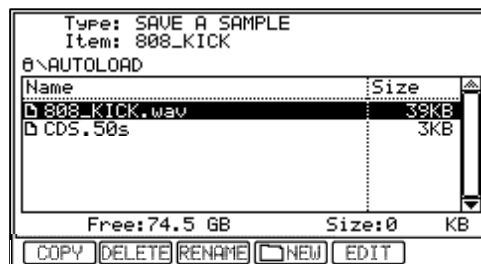
Dadurch wird das NAME EDIT Fenster geöffnet.

5. Vergeben Sie einen neuen Namen für den neuen Ordner.

Weitere Informationen über die Vergabe eines Namens finden Sie im Abschnitt 'Name' auf Seite 22.

6. Drücken Sie im NAME EDIT Fenster die [F5] (ENTER) Taste.

Der neue Ordner wird im gewählten Verzeichnis erzeugt. Im Directory Fenster ist er nun ausgewählt.



■ Ein Sample speichern

Sie können Samples nacheinander speichern.

7. Wählen Sie den Zielordner, in dem das Sample gespeichert werden soll.

Weitere Informationen zur Auswahl eines Zielordners finden Sie auf Seite 185.

8. Wählen Sie im 'Type' Feld die Option SAVE A SAMPLE aus.

9. Definieren Sie im 'Item' Feld das zu speichernde Sample.

Sie können mit dem [DATA] Rad durch die Samples scrollen, die sich gegenwärtig im Speicher der MPC5000 befinden.

10. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.

Die MPC5000 beginnt damit, das Sample zu speichern.

Falls der Zielordner Daten mit identischen Namen enthält

Sollte der Zielordner Daten mit demselben Namen enthalten, wird das File Exists Fenster angezeigt.

Zum Abbruch des Speichervorgangs drücken Sie [F4] (CANCEL).

Um die bereits existierenden Daten durch die neuen Daten zu überschreiben, drücken Sie die [F2] (REPLAC) Taste. Die Daten im Zielordner werden durch die neuen Daten ersetzt.

Indem Sie die [F5] (RENAME) Taste drücken, rufen Sie das Name Fenster, in dem Sie den Namen des zu speichernden Files ändern können, auf. Wenn Sie den Namen im Name Fenster geändert haben und auf die [F5] (ENTER) Taste drücken, startet die MPC5000 mit dem Speichern der Daten.

■ Ein Synth oder Sample Programm speichern

Sie können ein Synth Programm oder Sample Programm und alle zum Sample Programm dazu gehörenden Samples speichern, indem Sie:

1. Wählen Sie den Zielordner, in dem das Sample gespeichert werden soll.

Weitere Informationen zur Auswahl eines Zielordners finden Sie auf Seite 185.

2. Wählen Sie im 'Type' Feld die SAVE A PROGRAM Option aus.

3. Definieren Sie im 'Item' Feld das zu speichernde.

Sie können jedes Programm, welches sich im Speicher der MPC5000 befindet mit dem [DATA] Rad auswählen.

4. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.

Falls es sich bei dem Programm um ein Synth Programm handelt, wird das Programm gespeichert. Falls das zu speichernde Programm ein Sample Programm ist, wird das SAVE A PROGRAMM Fenster angezeigt.



5. Im Save a Programm Fenster können Sie die Einstellungen für die folgenden für jedes der nun beschriebenen Felder ändern.

Save

Hier können Sie definieren, ob Sie die Sample Daten (Sounds) mit dem Programm speichern möchten.

WITH SAMPLES

Die MPC5000 speichert das Programm und die im Programm verwendeten Samples ab.

Im Normalfall verwenden Sie diese Option. Wenn Sie später das gesicherte Programm wieder laden, werden die Samples automatisch mit geladen.

PROGRAM ONLY

Die MPC5000 speichert nur das Programm. Sample Daten werden nicht mit gespeichert. Wenn Sie sich sicher sind, dass sich die Samples, die das Programm benötigt, im gewählten Ordner befinden, können Sie mit dieser Option den Speichervorgang verkürzen.

Replace same files

Hier bestimmen Sie, wie mit Files umgegangen werden soll, die ein namensgleiches Pendant im gewählten Ordner haben.

NO

Die MPC5000 speichert nicht die Samples mit dem gleichen Namen. Wenn Sie Daten geladen haben und nur am Programm Editierungen vorgenommen haben, wählen Sie NO.

YES

Die MPC5000 überschreibt die Daten durch die neuen Daten, die Sie speichern. Wenn Sie Daten geladen haben und nicht nur am Programm, sondern auch an den Samples Editierungen vorgenommen haben, wählen Sie YES.

Program Format

Hier definieren Sie, ob das Programm im nativen MPC5000 Format oder im älteren MPC1000 Format, welches Kompatibel mit der MPC1000, MPC2500 und MPC500 ist, gespeichert werden soll.

MPC5000

Das Programm wird im MPC5000 Format als .50S File gespeichert. Diese Datei enthält für die MPC5000 spezifische Daten, wie gleichzeitige Pad Einstellungen, Random und Cycle Play Modi und Filter Einstellungen.

MPC1000

Das Programm wird im älteren MPC1000 Format als .PGM File gesichert. Dieses File kann in den MPC1000, MPC2500 oder MPC500 Modellen geöffnet werden, verliert jedoch alle speziellen MPC5000 Informationen, wie gleichzeitige Pad Einstellungen, Random und Cycle Play Modi und Filter Einstellungen.

Tipp: Die MPC1000, MPC2500 und MPC500 besitzen eine maximale Speicherkapazität von 128 MB. Achten Sie also darauf, dass das zu speichernde Programm weniger als 128 MB einnimmt, um es auf älteren MPCs laden zu können.

6. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC5000 startet mit dem Speichern der Daten.

Hinweis: Falls der Zielordner bereits Daten mit demselben Namen enthält, wird das File Exists Fenster angezeigt. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt 'Ein Sample' auf Seite 186.

■ Alle Programme und Samples speichern

Sie können alle Programme und Samples der MPC5000 auf einmal speichern.

1. Wählen Sie den Zielordner, in dem das Sample gespeichert werden soll.
Weitere Informationen zur Auswahl eines Zielordners finden Sie auf Seite 185.
2. Wählen Sie im 'Type' Feld die SAVE ALL PROGRAMS & SAMPLES Option aus.
3. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.
Das SAVE ALL PROGRAMS Fenster wird angezeigt.

4. Nehmen Sie im Save a Programm Fenster die notwendigen Einstellungen für jedes Feld vor.

'Make new folder' Feld

Beim Speichern der Daten können Sie einen neuen Ordner im gegenwärtigen Verzeichnis erstellen und darin die Daten speichern. Mit der SAVE ALL PROGRAMS & SAMPLES Option können sehr viele Daten gespeichert werden, weshalb ein eigener Ordner für diese sinnvoll erscheint.

Mit der 'Make new folder' Option lässt sich ein Ordner, in dem Sie die Daten speichern möchten, ganz einfach erstellen.

NO

Die MPC5000 speichert die Daten in das gewählte Verzeichnis. Es wird kein neuer Ordner angelegt.

YES

Die MPC5000 erstellt einen neuen Ordner, in den Sie die Daten speichern.

Falls Sie die Auswahl NO treffen, erscheint das 'Replace same files' Feld im Display. Falls der Zielordner bereits Daten mit identischen Namen aufweist, wählen Sie zum Abbruch des Vorgangs NO bzw. YES, um die entsprechenden Files durch die neuen Daten zu ersetzen.

Fall Sie die YES Option wählen, sehen Sie das 'Folder name' Feld, in dem Sie einen neuen Namen für den Ordner eingeben können.

5. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC5000 startet mit dem Speichervorgang.

■ Eine Sequence speichern

Sie können Sequences einzeln abspeichern.

Hinweis: Die MPC5000 speichert Sequences im Standard MIDI Format mit zusätzlichen Metadaten, um die speziellen MPC Parameter zu sichern. Diese Files werden von anderen Sequencern als Standard MIDI Type 1 Files gelesen, ignorieren jedoch die MPC-spezifischen Informationen. Dazu gehören Track und Pad Mute, Q-Link und Mixer Automation, sowie das 16 Levels Tuning.

1. Wählen Sie den Zielordner, in den die Sequence gespeichert werden soll.

Auf Seite 185 finden Sie weitere Informationen zur Auswahl eines Zielverzeichnisses.

2. Wählen Sie im 'Type' Feld die SAVE A SEQUENCE Option aus

3. Definieren Sie im 'Item' Feld, welches Sequence Sie speichern möchten.

Sie können jede Sequence mit dem [DATA] Rad auswählen, die sich im Speicher der MPC5000 befindet.

4. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.

Das SAVE A SEQUENCE Fenster wird angezeigt.

5. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC5000 beginnt damit, die Daten zu speichern.

Hinweis: Falls der Zielordner bereits Daten mit identischen Namen besitzt, wird das File Exists Fenster angezeigt. Weitere Informationen über das File Existing Fenster finden Sie im Abschnitt 'Ein Sample' auf Seite 186.

■ Alle Sequences und Songs auf einmal speichern

Sie können alle Sequences und die Songs der MPC5000 auf einmal speichern.

Die MPC5000 speichert die Daten als ein File, welches "ALL file" genannt wird. Dieses File enthält alle Sequences und die Songs. Auf diese Weise müssen Sie nicht jedes Sequence und Song File individuell sichern.

Wenn Sie das ALL File laden, können Sie alle Sequences und Songs auf den Status, den Sie zum Zeitpunkt des Speicherns hatten, zurücksetzen. Das ALL File enthält auch die Daten des Effekt Sets.

1. Wählen Sie das Zielverzeichnis aus, in dem das ALL File gespeichert werden soll.

Auf Seite 185 finden Sie weitere Informationen zur Auswahl eines Zielverzeichnisses.

2. Wählen Sie im 'Type' Feld die SAVE ALL SEQS AND SONGS Option aus.

3. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.

Das SAVE ALL SEQS & SONGS Fenster wird angezeigt.

4. Geben Sie im 'File name' Feld einen Namen für das zu speichernde File ein.

5. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC5000 beginnt damit, die Daten zu speichern.

■ Alle Daten des Speichers sichern

Sie können Sample/Programm/ALL Daten auf einmal speichern. Dabei wird neben den Samples, Programmen und dem ALL File, ein Project File gesichert. Im Project File sind die eigentlichen Sample oder Sequence Daten nicht enthalten, jedoch besitzt es Verweise auf die verwendeten Sample/Programm/ALL Files, die gesichert wurden, wenn Sie die Daten speichern. Wenn Sie das Project File laden, werden automatisch auch die Sample/Programm/ALL Files, die mit dem Project File gesichert wurden, geladen. Dadurch wird die MPC5000 auf den Status zurückgesetzt, der dem Zeitpunkt der Speicherung der Daten entspricht.

Wenn Sie zum Beispiel mit der SAVE ENTIRE MEMORY Option am Ende des Tages Ihre Arbeit speichern, können Sie am nächsten Tag genau an derselben Stelle weiterarbeiten.

1. Wählen Sie das Zielverzeichnis aus, in dem die Daten gespeichert werden soll.

Auf Seite 185 finden Sie weitere Informationen zur Auswahl eines Zielverzeichnisses.

2. Wählen Sie im 'Type' Feld die SAVE ENTIRE MEMORY Option aus.

3. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.

Das SAVE ENTIRE MEMORY Fenster wird angezeigt.

4. Geben Sie im 'Project name' Feld einen Namen für das zu speichernde Project File ein.

5. Im 'Replace same files' Feld definieren Sie, wie das File behandelt wird, falls sich Daten desselben Namens im Zielordner befinden.

NO

Die MPC5000 speichert die Datei nicht ab.

YES

Die MPC5000 überschreibt die Daten mit dem neuen File.

6. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC5000 beginnt damit, die Daten zu speichern.

■ Über das Input Thru (.IPT) File

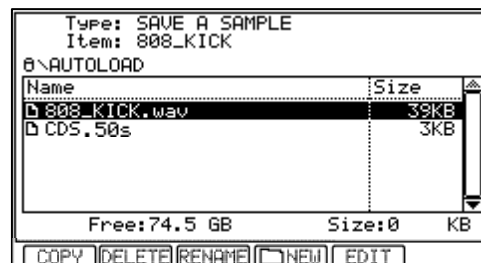
Bei der Verwendung der "SAVE ENTIRE MEMORY" Option zum Sichern aller Daten des internen RAM Speichers, wird das Input Thru File mit dem Project File gespeichert. Das Input Thru File enthält die Einstellungen des Input Thru der MPC5000. Wenn Sie das Project File laden, wird auch automatisch das Input Thru File geladen. Sie können über die LOAD Seite auch nur das Input Thru File (IPT File) laden.

■ Umbenennen eines Files

Der Name eines Files der Memory Card oder Festplatte kann geändert werden.

1. Wählen Sie das gewünschte File mit dem [CURSOR] aus.
Sie können sich mit den links/rechts [CURSOR] Tasten durch die Verzeichnisse bewegen.
2. Halten Sie die [F5] (EDIT) Taste gedrückt.
Die Function Tasten ändern sich, wie dargestellt.
3. Während Sie die [F5] (EDIT) Taste halten, drücken Sie die [F3] (RENAME) Taste.
Das NAME EDIT Fenster wird angezeigt.
4. Geben Sie einen neuen Namen ein und drücken Sie die [F5] (ENTER) Taste.

Weitere Informationen zum Eingeben von Namen finden Sie auf der Seite 22.



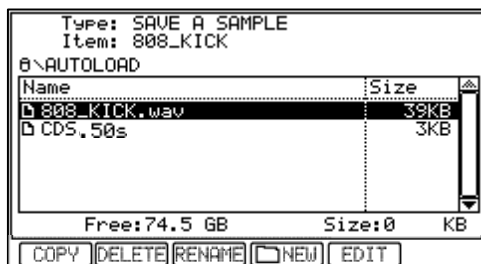
Hinweis: Wenn Sie den Namen eines Files ändern kann der MPC5000 möglicherweise das File nicht mehr richtig laden. Die Samples, die ein Programm verwendet werden als Sample Name im Programm File gespeichert. Wenn Sie den Namen eines Sample Files ändern, kann die MPC5000 dieses beim Laden des Programms nicht mehr finden.

■ Löschen eines Files

Sie können die Files auf der Hard Drive oder auf der CF Card löschen:

1. Drücken Sie zum Öffnen der SAVE Seite die [F2](SAVE) Taste.
2. Wählen Sie das gewünschte File mit dem Cursor aus.
Sie können sich mit den links/rechts [CURSOR] Tasten durch die Verzeichnisse bewegen.
3. Halten Sie die [F5] (EDIT) Taste gedrückt.
Die Function Tasten ändern sich, wie dargestellt.
4. Drücken Sie, während Sie die [F5] (EDIT) Taste halten auf [F2] (DELETE).

Das gewählte File wird gelöscht.

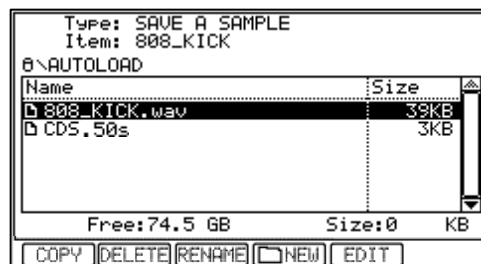


Hinweis: Sie können auch einen Ordner auswählen und ihn löschen. Dabei werden auch alle Files, die sich im Ordner befinden, gelöscht.

■ Kopieren von Files

Um Files von einem Ordner in einen anderen oder von einem Speichermedium auf ein anderes zu kopieren, gehen Sie wie folgt vor:

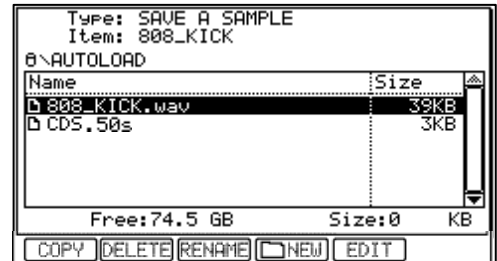
1. Drücken Sie zum Öffnen der SAVE Seite die [F2](SAVE) Taste.
2. Wählen Sie das gewünschte File oder den Ordner mit dem Cursor aus.
Sie können sich mit den links/rechts [CURSOR] Tasten durch die Verzeichnisse bewegen.
3. Halten Sie die [F5] (EDIT) Taste gedrückt.
Die Function Tasten ändern sich, wie dargestellt.
4. Drücken Sie bei gehaltener [F5] (EDIT) Taste auf [F1] (COPY).
Das gewählte File wird kopiert und das COPY TO... Fenster wird geöffnet.
5. Wählen Sie in der Directory Liste das Verzeichnis, in welches das File eingefügt werden soll.
6. Drücken Sie die [F5] (PASTE) Taste.
Das gewählte File wird zum gewählten Ort kopiert.



■ Verschieben von Files

Beim verschieben eines Files, wird es zu einem neuen Ort kopiert und am Originalplatz gelöscht. Um ein File von einem Ordner zu einem anderen oder von einem Speichermedium zu einem anderen zu verschieben, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie zum Öffnen der SAVE Seite die [F2](SAVE) Taste.
2. Wählen Sie das gewünschte File oder den Ordner mit dem Cursor aus.
Sie können sich mit den links/rechts [CURSOR] Tasten durch die Verzeichnisse bewegen.
3. Halten Sie die [F5] (EDIT) Taste gedrückt.
Die Function Tasten ändern sich, wie dargestellt.



4. Drücken Sie bei gehaltener [F5] (EDIT) Taste auf [F1] (COPY).
Das gewählte File wird kopiert und das COPY TO... Fenster wird geöffnet.
5. Wählen Sie in der Directory Liste das Verzeichnis, in welches das File verschoben werden soll.
6. Drücken Sie die [F2] (MOVE) Taste.
Das CONFIRM MOVE Fenster wird geöffnet. Das gewählte File wird an den gewählten Ort verschoben.
7. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Der Vorgang wird abgeschlossen.



Hinweis: Ein Ordner kann zu einem anderen Speichermedium kopiert oder verschoben werden.

Laden

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie ein File laden können. Die MPC5000 kann Files von der CF Card, dem internen Flash Memory, der internen Hard Disk oder dem optionalen CD Laufwerk laden. Dazu gehen Sie auf die LOAD Seite, die Sie erreichen, indem sie die [MODE] Taste und dann auf [PAD 3] (DISK) drücken.

■ Auswahl eines Files

Zur Auswahl eines Files, das Sie laden möchten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die [MODE] Taste und dann das [PAD 3] (DISK).
Die LOAD Seite wird angezeigt. Falls eine andere Seite angezeigt wird, drücken Sie auf [F1] (LOAD).
2. Wählen Sie das Speichermedium aus, von dem Sie laden wollen.

ROM Flash

Die MPC5000 lädt die Daten aus dem internen Preset Speicher. Wenn Sie normalerweise die MPC5000 einschalten, lädt sie die Daten aus dem internen Preset Speicher. Sie können jedoch auch einzelne Files laden, indem Sie hier 'ROM Flash' einstellen.

MEMORY CARD

Die MPC5000 lädt die Files von der CF Card im Card Slot.

HARD DISK

Die MPC5000 lädt die Files von der internen HARD DISK.

CD (Optional)

Die MPC5000 lädt die Files von einer CD-ROM im internen CD Laufwerk. (Optional).

3. Wählen Sie ein File, das Sie laden wollen, in der Directory Liste aus.
Files können mit dem [DATA] Rad angewählt werden. Sie können sich mit den links/rechts [CURSOR] Tasten durch die Verzeichnisse bewegen. Weitere Hinweise zur Navigation erfahren Sie im Abschnitt 'Auswahl des Speicherziels' auf Seite 185.
4. Wählen Sie dazu ladende File.
5. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.
Die MPC5000 lädt das File.
Die nächsten Vorgehensweise unterscheiden sich entsprechend des File Typs, den Sie geladen haben.



Tip: Wenn Sie im 'File:' Feld der LOAD Seite ein Sample gewählt haben, können Sie dieses Sample mit der [F5](PLAY) Taste vorhören.

Über das 'View' Feld...

Das 'View' Feld der LOAD Seite ist normalerweise auf ALL FILES gesetzt, damit alle Arten der Files im 'Directory' Feld erscheinen. Sie können die Einstellung des 'View' Feldes jedoch ändern, um nur einen bestimmte File Typen anzeigen zu lassen. Dieses Feature hilft dabei, wenn Sie ein bestimmtes File in einer langen Liste lokalisieren wollen. Gehen Sie in das 'View' Feld und wählen Sie mit dem [DATA] Rad den File Typ, der angezeigt werden soll.

■ Laden eines Samples

Sie können Sample Files nach und nach einzeln laden. Sie können nach dem Laden dem Sample ein Pad zuweisen.

1. Wählen Sie ein Sample File aus und laden Sie es ein. Das LOAD A SAMPLE Fenster wird angezeigt.
Sie können sich das Sample mit der [F2] (PLAY) Taste anhören.
Um das geladene Sample nicht zu verwenden, drücken Sie die [F4] (DSCARD) Taste.
2. Wählen Sie ein Pad aus, mit dem Sie das gewählte Sample spielen möchten.
Wenn Sie das Pad anschlagen wird die Pad Nummer im 'Assign to Pad' Feld angezeigt.
Falls Sie dem Sample kein Pad zuweisen möchten, wählen Sie mit dem [DATA] Rad die Einstellung OFF.
3. Drücken Sie die [F5] (KEEP) Taste.
Das geladene Sample wird dem gewählten Pad zugewiesen.

Tipp: Sie können ".snd" Files laden. Dazu gehören Files von den MPC3000/2000/2000XL.

■ Laden von Audio vom internen CD Laufwerk (optional)

Falls Sie im 'Source' Feld "CD" wählen, können Sie von einer im CD Laufwerk (optional) eingelegten Audio CD die Audiotitel und Sample Files laden.

1. Wählen Sie im 'File' Feld, den Track aus.
Sie können den gewählten Track mit der [F4] (PLAY) Taste vorhören.
2. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Die MPC5000 beginnt mit dem Laden des Audio Tracks.

Hinweis: Die MPC5000 kann keine Audio Tracks laden, die mehr Speicher benötigen, als im internen Speicher verfügbar ist. Die Datengröße des gewählten Tracks wird im 'Size' Feld neben dem File Namen angezeigt.

Maximal stehen Ihnen in der MPC5000 192 MB Speicher zur Verfügung, wenn das optionale EXM-E3 Modul installiert ist.

In diesem Fall können Sie etwa 18 Minuten sampeln, das Sie pro Minute 10MB für jedes Stereo Sample benötigen.

■ Laden eines Programms

Sie können ein einzelnes Programm laden.

1. Wählen Sie ein Programm File und laden Sie es ein. Das LOAD A PROGRAM Fenster wird angezeigt.
Um den Vorgang abzubrechen drücken Sie die [F4] (CANCEL) Taste.
2. Im 'Load' Feld können Sie einstellen, ob das Programm mit den verwendeten Samples geladen werden soll oder nicht.

WITH SAMPLES

Die MPC5000 lädt die Samples, die im Programm verwendet werden, mit. Im Standardfall verwenden Sie diese Option.

PROGRAMM ONLY

Die MPC5000 lädt nur das Programm. Samples werden nicht mitgeladen. Verwenden Sie diese Option, falls Sie ein neues Programm erzeugen wollen, indem Sie dem geladenen Programm neue Samples zuweisen.

3. Sollten Sie die WITH SAMPLES Option im 'Load' Feld gewählt haben, passen Sie die Einstellungen 'Replace same samples in memory' Feld an.

In diesem Feld definieren Sie, wie Files gehandhabt werden sollen, die bereits namensgleiche Gegenstücke im Speicher haben, wenn Sie geladen werden.

NO

Die MPC5000 lädt Samples mit identischen Namen nicht ein.

YES

Die MPC5000 überschreibt die Daten mit den neuen Daten.

4. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Die MPC5000 startet mit dem Laden der Daten.



■ **Löschen aller Daten im Speicher vor dem Ladevorgang**

Wenn Sie beim Schritt 4 die [F2] (CLEAR) Taste anstatt der [F5] (DO IT) Taste drücken, wird der Speicher in der MPC5000 gelöscht und nur das gewählte Programm in den Speicher geladen.

1. Drücken Sie im Schritt 4 die [F2] (CLEAR) Taste anstatt der [F5] (DO IT) Taste.

Das CAUTION Fenster wird angezeigt. Wenn Sie die [F5] (DO IT) Taste drücken, startet die MPC5000 mit dem Laden des Programms, nachdem der interne Speicher gelöscht wurde.

Hinweis: Bei diesem Vorgang werden alle Daten im Speicher gelöscht.

■ **Eine Sequence laden**

Sie können Sequence Files einzeln laden.

1. Laden Sie die Sequence ein. Das LOAD A SEQUENCE Fenster wird angezeigt.

2. Wählen Sie im 'Load into' Feld die Zielnummer der Sequence aus.

Wählen Sie die Sequence Nummer, zu der die Daten geladen werden sollen.

3. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC5000 startet mit dem Laden der Daten.

■ **Ein ALL File laden**

Sie können ein ALL File, welches Sequence und Song Daten enthält, laden. Wenn Sie das File laden, werden alle Sequences und Songs, die sich gegenwärtig in der MPC5000 befinden, durch die neuen Daten ersetzt.

1. Wählen Sie das ALL File aus und laden Sie es. Das LOAD ALL (SEQS&SONGS) File Fenster wird angezeigt.

2. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC5000 startet mit dem Laden der Daten.

■ **Einzelne Sequences aus dem ALL File laden**

1. Wählen Sie ein ALL File und laden Sie es. Das LOAD ALL (SEQS&SONGS) File Fenster wird angezeigt.

2. Drücken Sie die [F3] (SEQ) Taste.

Das Load a Sequence Fenster wird angezeigt.

3. Im 'Load file' Feld definieren Sie die Sequence, die geladen werden soll.

Im 'Load file' Feld können Sie die Sequence Daten aus dem ALL File wählen.

4. Im 'Load into' Feld geben Sie die Ziel-Sequence an.

Wählen Sie hier die Sequence Nummer, in welche die Daten geladen werden sollen.

5. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC5000 startet mit dem Ladevorgang.

■ **Das Effekt Set aus dem ALL File laden**

Im ALL File ist ein Effekt Set gespeichert, welches die Effekt Einstellungen enthält. Sie können nur dieses Effekt Set aus dem ALL File laden.

1. Wählen Sie das ALL File und laden Sie es. Das LOAD ALL (SEQS&SONGS) File Fenster wird angezeigt.

2. Drücken Sie die [F2] (EFFECT) Taste.

Das Load Effect File Fenster wird angezeigt.

3. Wählen Sie im 'Load file' Feld das zu ladende Effekt Set aus.

4. Definieren Sie im 'Load into' Feld den Zielort für das Effekt Set.

Wählen Sie hier die Effekt Set Nummer, in welche die Daten geladen werden. Falls Sie im 'Load file' Feld ALL einstellen, wird das gegenwärtige Effekt Set im Gerät mit den Daten des ALL Files ersetzt.

5. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC5000 startet mit dem Ladevorgang.

■ Ein Ordner laden

Sie können einen Ordner und dabei alle Files, die sich in ihm befinden, gleichzeitig laden.

1. Wählen Sie einen Ordner und laden Sie ihn. Das Load Folder Fenster wird angezeigt.
2. Nehmen Sie die Einstellung im 'Replace same files in memory' Feld vor.

In diesem Feld definieren Sie, wie Files gehandhabt werden sollen, die bereits namensgleiche Gegenstücke im Speicher haben, wenn Sie geladen werden.

NO

Die MPC5000 lädt Samples mit identischen Namen nicht ein.

YES

Die MPC5000 überschreibt die Daten mit den neuen Daten.

3. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC5000 startet mit dem Laden der Daten.

■ Einen Ordner nach dem Löschen aller Daten im Speicher laden

Wenn Sie beim Schritt 3 die [F2] (CLEAR) Taste anstatt der [F5] (DO IT) Taste drücken, wird der Speicher in der MPC5000 gelöscht, bevor der Ordner in den Speicher geladen wird.

4. Drücken Sie im Schritt 3 die [F2] (CLEAR) Taste anstatt der [F5] (DO IT) Taste.

Das CAUTION Fenster wird angezeigt. Wenn Sie die [F5] (DO IT) Taste drücken, startet die MPC5000 mit dem Laden des Ordners, nachdem der interne Speicher gelöscht wurde.

Hinweis: Bei diesem Vorgang werden alle Daten im Speicher gelöscht.

Hinweis: Falls der Ordner mehrere ALL Files enthält, lädt die MPC5000 nur eines dieser Files.

■ Ein Project laden

Wenn Sie im SAVE ENTIRE MEMORY Modus die Daten sichern, lädt die MPC5000 das dabei erzeugte Project File. Falls Sie ein Project File laden, werden alle gegenwärtig im Gerät durch die Daten des Project Files überschrieben.

5. Wählen Sie ein Project File aus und laden Sie es.

Das CAUTION Fenster wird angezeigt.

6. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Das Laden des Files beginnt.

■ Ein Input Thru File laden

Bei der Verwendung der 'SAVE ENTIRE MEMORY' Option zum Speichern des Inhalts des internen Speichers wird zusammen mit dem Project File auch ein Input Thru File gesichert, welches die Einstellungen des Input Thru Features der MPC5000 enthält.

Wenn Sie ein Project File laden, wird das Input Thru File automatisch mit dem Project File geladen. Sie können jedoch auch nur das Input Thru (.IPT File) File über die Load Seite laden.

CDs brennen

■ Audio CDs

Durch den Einbau des optionalen DVD/CD-R-W Laufwerks (CD-M25) in die MPC5000 können Sie Audio und Daten CDs brennen sowie Audio und Daten CDs/DVDs lesen lassen. Zum Erzeugen einer Audio CD, gehen Sie wie folgt vor.

7. Drücken Sie die [F3] (UTILIT) Taste.
Die UTILITY Seite wird angezeigt.
8. Wählen Sie WRITE AUDIO CD im 'Function' Feld aus.
Falls sich ein Rohling im CD Laufwerk befindet, wird Ihnen EMPTY DISC im 'Disk Status' Feld angezeigt. Dazu sehen Sie, ob Sie eine einfach beschreibbare CD (R) oder eine wiederbeschreibbare (RW) verwenden.
9. Wählen Sie den Speicherort des Audio Files, welches auf CD gebrannt werden soll.
Sie können als Quelle RAM, Hard Disk oder Memory Card sowie den Ordner, in dem sich das File befindet, in der Directory Liste definieren.
10. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste, um das File auf CD zu brennen.
Das WRITE CD-R/RW Fenster wird angezeigt.
11. Drücken Sie die [F5](DO IT) Taste.
Die MPC5000 beginnt damit, das Audio File auf CD zu schreiben. Jedes Audio File ergibt einen separaten Track auf der CD.



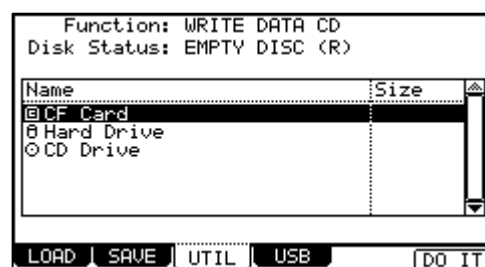
Sie können den oben beschriebenen Prozess so lange wiederholen, bis die CD voll ist oder bis alle gewünschten Tracks auf Ihrer CD sind. Wenn Sie mit dem Inhalt Ihrer CD einverstanden sind, müssen Sie die CD finalisieren. Erst danach ist es möglich, die CD in jedem CD Player abspielen zu können. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **'Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.'** auf Seite **Fehler! Textmarke nicht definiert..**

■ Daten CDs

Mit dieser Funktion erstellen Sie Daten CDs, die jede Art von Files enthalten können. Auf diese Weise können Sie eine Sicherheitskopie Ihrer Arbeit anfertigen oder Ihre Files mit anderen MPC5000 Usern austauschen.

Zum Erzeugen einer Daten CD gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die [F3] (UTILIT) Taste.
Die UTILITY Seite wird angezeigt.
2. Wählen Sie im 'Function' Feld die WRITE DATA CD Option aus.
Falls sich ein Rohling im CD Laufwerk befindet, wird Ihnen EMPTY DISC im 'Disk Status' Feld angezeigt. Dazu sehen Sie, ob Sie eine einfach beschreibbare CD (R) oder eine wiederbeschreibbare (RW) verwenden.
3. Wählen Sie den Speicherort des Files oder des Ordners, welches auf CD gebrannt werden soll.
Sie können als Quelle RAM, Hard Disk oder Memory Card sowie den Ordner, in dem sich das File befindet, in der Directory Liste definieren. Gewählte Audio Files lassen sich durch Drücken der [F5] (PLAY) Taste vorhören.



Tipp: Sie können jeden File Typ, einen Ordner oder sogar ein ganzes Speichermedium wählen, vorausgesetzt, es ist genügend Platz auf der CD-R, um die Daten zu schreiben.

4. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste, um die gewählten Daten auf die Disk zu schreiben.
Das WRITE CD-R/RW Fenster wird angezeigt.
5. Drücken Sie die [F5](DO IT) Taste.

Die MPC5000 beginnt damit, die Daten auf die CD zu brennen. Die Daten werden automatisch in das ROOT der CD geschrieben. Falls Sie einen Ordner auf CD brennen, werden die zusätzlichen Files und Ordner innerhalb des gewählten Ordners mit kopiert, um die Verzeichnisstruktur zu erhalten.

Sie können den oben beschriebenen Prozess so lange wiederholen, bis die CD voll ist oder bis alle gewünschten Daten auf Ihrer CD sind. Wenn Sie



mit dem Inhalt Ihrer CD einverstanden sind, müssen Sie die CD finalisieren. Erst danach ist es möglich, die CD weiterverwenden zu können. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt 'CD-R/Ws löschen' auf Seite 189.

■ CD-R/ Ws löschen

Der große Vorteil von CD-RWs gegenüber Standard CD-Rs ist die Möglichkeit, CD-RWs löschen und neu beschreiben zu können, bevor sie finalisiert wird. Nachdem die CD-RW finalisiert wurde, kann eine CD-RW, wie eine normale CD-R, in jedem CD Player abgespielt werden, jedoch, anders als eine normale CD-R, wieder gelöscht und neu beschrieben werden.

Um die ERASE CD-RW Funktion zu verwenden, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die [F3] (UTILIT) Taste.
Die UTILITY Seite wird angezeigt
2. Wählen Sie im 'Function' Feld. Die ERASE CD-RW Option aus.
3. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste, um die CD-RW zu löschen.
Die ERASE CD-RW Seite wird angezeigt.
4. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste, um den Vorgang fortzuführen.

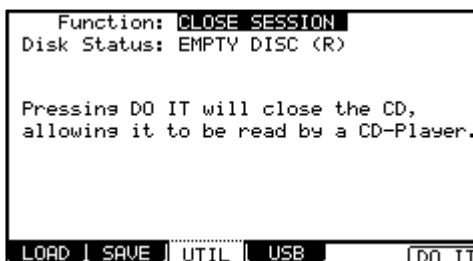


■ CD finalisieren

Nachdem Sie mit dem Inhalt Ihrer CD zufrieden sind, muss die CD mit der CLOSE SESSION FUNKTION finalisiert werden. Dadurch wird es möglich, die CD in jedem CD Player abspielen zu können.

Die CLOSE SESSION Funktion verwenden Sie wie folgt:

1. Drücken Sie die [F3] (UTILIT) Taste.
Die UTILITY Seite wird angezeigt.
2. Wählen Sie die CLOSE SESSION Option im 'Function' Feld.
3. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.
Die CLOSE SESSION Seite wird angezeigt.
4. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Tasten zum Finalisieren der CD Session.



Autoload

Die MPC5000 wird mit vielen Demos und Preset Sample und Synth Programmen ausgeliefert, die beim Starten des Gerätes aus dem Preset ROM geladen werden. Die Autoload Funktion kann aber auch stattdessen einen bestimmten Ordner beim Booten des Gerätes automatisch laden. Indem Sie einen AUTOLOAD Ordner auf einer CF Card oder auf der Hard Disk erzeugen, kann die MPC5000 nach einer Änderung der Autoload Option den Inhalt des erstellten AUTOLOAD Ordners automatisch beim Starten laden, um sofort nach dem Einschalten die wichtigsten Programme oder Sequenzen spielbereit vorzufinden.

■ Erzeugen eines Autoload

Die MPC5000 kann automatisch beim Starten einen bestimmten Ordner anstatt den Inhalt des Preset ROMs laden. Indem Sie einen AUTOLOAD Ordner auf einer CF Card oder auf der Hard Disk erzeugen, kann die MPC5000 nach einer Änderung der Autoload Option den Inhalt des erstellten AUTOLOAD Ordners automatisch beim Starten laden, um sofort nach dem Einschalten die wichtigsten Programme oder Sequenzen spielbereit vorzufinden.

1. Erzeugen Sie auf dem gewünschten Speichermedium einen Ordner, den Sie AUTOLOAD nennen.
Erzeugen Sie für unser Beispiel den AUTOLOAD Ordner auf der Hard Disk.
2. Speichern Sie in diesem Ordner jedes File, welches beim einschalten der MPC5000 automatisch geladen werden soll.
Speichern Sie Ihre Lieblingssamples, Ihre Sample und Synth Programme und Sequences.
3. Drücken Sie die [F3] (UTIL) Taste.
Die UTILITY Seite wird geöffnet.
4. Wählen Sie im 'Function' Feld die SAVE AUTOLOAD Option aus.
5. Definieren Sie im 'Autoload' Feld das Speichermedium, von dem automatisch geladen werden soll.
Wählen Sie für unser Beispiel Hard Disk



6. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.

Wenn die MPC5000 nun gestartet wird, durchsucht das Gerät das ROOT Verzeichnis des gewählten Speichermediums nach einem Ordner, der AUTOLOAD heißt. Wird dieser Ordner gefunden, werden alle Daten, die in diesem Ordner liegen, automatisch geladen.

■ **Zurücksetzen der Autoload Funktion**

Zum Zurücksetzen der Autoload Funktion, verfahren Sie wie folgt:

1. Drücken Sie die [F3] (UTIL) Taste.

Die UTILITY Seite wird geöffnet.

2. Wählen Sie im 'Function' Feld die SAVE AUTOLOAD Funktion.

3. Stellen Sie im 'Autoload' Feld 'INTERNAL MEMORY' ein.

4. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.

Wenn die MPC5000 das nächste Mal gestartet wird, werden die Daten aus dem Preset ROM automatisch geladen.

■ **Deaktivieren der Autoload Funktion**

Falls es Ihnen lieber ist, dass die MPC startet, ohne dass dabei Daten geladen werden, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die [F3] (UTIL) Taste.

Die UTILITY öffnet sich.

2. Wählen Sie im 'Function' Feld die Option SAVE AUTOLOAD

3. Stellen Sie im 'Autoload' Feld 'OFF' ein.

4. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.

Wenn die MPC5000 das nächste Mal gestartet wird, werden keine Daten automatisch geladen.

Formatierung

Sie können die Festplatte oder die CD Speicherkarte neu formatieren. Bitte beachten Sie, dass dabei alle Daten des Speichermediums verloren gehen.

1. Drücken Sie die [MODE] Taste und dann [PAD 3] (DISK).

2. Drücken Sie die [F3] (UTILIT) Taste.

Die UTILITY Seite wird angezeigt.

3. Wählen Sie die FORMAT Option im 'Function' Feld aus.

4. Wählen Sie das Medium, welches formatiert werden soll aus.

5. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.

Das CAUTION Fenster wird angezeigt.

6. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC5000 beginnt damit, das Speichermedium zu formatieren.

Kapitel 17: Q-LINK Controller

Mit Hilfe der Q-LINK Fader und Regler können Sie bestimmte Pad Parameter (Filter, Tonhöhe, usw...) steuern. Dazu stehen Ihnen zwei Möglichkeiten (NOTE ON und REALTIME) zur Verfügung.

NOTE ON

Der Sound wird durch die Position des Q-LINK Reglers/Faders an dem Punkt, an dem das Pad gedrückt wird, beeinflusst. Der Sound wird nicht durch eine Änderung des Q-LINK Faders/ Reglers beeinflusst, nachdem das Pad angeschlagen wurde.

REALTIME

Sie können den Sound während der Wiedergabe mit den Q-LINK Fadern/Reglern ändern.

Darüber hinaus können die Q-LINK Controller so eingestellt werden, dass sie MIDI Controller Daten zu externen Geräten übermitteln.

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie die Q-LINK Fader und Regler konfigurieren können. Dazu gehen Sie in den Q-LINK Modus, den Sie durch Drücken der [MODE] Taste und [PAD 1] (Q-LINK) erreichen.

Konfiguration der Q-LINK Fader und Regler

1. Drücken Sie die [MODE] Taste + [PAD 1] zum Aufrufen des Q-LINK Modus und drücken Sie die [F1] (Q-LINK) Taste, um die Q-LINK Seite zu öffnen.

Sie sehen die Displayanzeige, die hier rechts dargestellt ist. Jede der folgenden Einstellungen kann hier für jeden Q-LINK schnell konfiguriert werden.

MIDI CONTINUOUS CONTROLLER (#)



Zeigt an, welche MIDI Continuous Controller Nummer gesendet wird, wenn der gewählte Controller bewegt wird.

Pad (P)



Zeigt an, welches Pad dem Q-LINK Controller zugeordnet ist.

Parameter



Zeigt an, welcher Parameter mit dem gewählten Q-LINK editiert wird.

Q9 # 15	Q10 #OFF	Q11 # 67	Q12 # 70
P:D15	P:A12	P:A10	P:A01
Layr	Tune	Levl	Dec
Q5 # 56	Q6 #122	Q7 # 6	Q8 # 8
P:B06	P:A09	P:A02	P:A11
Levl	Dec	Reso	Flt
Q1 # 30	Q2 #OFF	Q3 # 66	Q4 # 43
P:A01	P:A08	P:A10	P:OFF
Tune	Dec	Layr	Cut
[ALL R] [RESET]			

2. Wählen Sie einen der Q-LINK Controller aus.

Wenn Sie einen Q-LINK Controller bewegen, wird dieser Controller hervorgehoben. Sie können einen Q-LINK Controller auch mit dem [CURSOR] wählen.

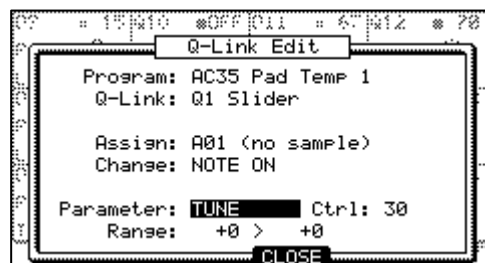
3. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.

Dadurch öffnet sich das hier rechts gezeigte Q-LINK EDIT Fenster.

4. Gehen Sie in das 'Assign' Feld und wählen Sie das Pad, zu welchem der gewählte Q-LINK zugewiesen werden soll.

Sie können das Pad, dessen Sound beeinflusst werden soll, mit dem [DATA] Rad oder durch Anschlagen auswählen. Die Wirkung des Faders oder Reglers betrifft nur das gewählte Pad. Falls die Q-LINK Funktion nicht auf ein Pad angewandt werden soll, wählen Sie mit dem [DATA] Rad die Einstellung OFF.

5. Definieren Sie im 'Change' Feld die Voraussetzungen für die Parameteränderung.



NOTE ON

Der eingestellte Wert des Q-LINK Faders/Reglers bewirkt eine Soundänderung beim Anschlagen des Pads. Wenn Sie den Q-LINK Fader/Regler während des Abspielens des Sounds bewegen, ändert sich der Sound nicht. Die Informationen über die Position des Faders oder Reglers werden als Note Variation Daten zum Sampler gesendet. Die Note Variation Daten sind in den Pad Events enthalten und konvertieren den gewählten Parameterwert gemäß den Positionsdaten des Faders oder Reglers. Wenn Sie zum

Beispiel TUNE als Parameter wählen, können Sie durch die Bewegung des Faders oder Reglers die Tonhöhe des Samples beeinflussen.

REAL TIME

Wenn Sie beim Abspielen eines Sounds die Q-LINK Fader/Regler bewegen, ändert sich der Sound. Bei der Auswahl REAL TIME werden die Informationen der Q-LINK Fader/Regler als Q-LINK Event, nicht als Note Variation Daten, aufgezeichnet.

6. Definieren Sie im 'Parameter' Feld den Parameter, den Sie steuern möchten.

Bei der Auswahl REAL TIME im 'Change' Feld

TUNE

Steuert die Tonhöhe des Samples. (Nur bei Sample Programmen)

LEVEL

Steuert die Lautstärke des Samples.

CUTOFF

Beeinflusst die Cutoff Frequenz des Filters.

RESONANCE

Regelt den Resonanzwert des Filters

PAN

Bestimmt die Panoramaposition des Samples.

ATTACK

Regelt die Attack Zeit der Amp Envelope.

DECAY

Steuert die Decay Zeit der Amp Envelope.

RELEASE

Regelt die Release Zeit der Amp Envelope

Falls NOTE ON im 'Change' Feld gewählt ist

TUNE

Steuert die Tonhöhe des Samples. (Nur bei Sample Programmen)

LAYER

Hiermit können Sie den HIGH und LOW Bereich, der zum Triggern des Events verwendet wird, ändern. (Nur bei Sample Programmen)

CUTOFF

Beeinflusst die Cutoff Frequenz des Filters.

RESONANCE

Regelt den Resonanzwert des Filters

PAN

Bestimmt die Panoramaposition des Samples.

ATTACK

Regelt die Attack Zeit der Amp Envelope.

DECAY

Steuert die Decay Zeit der Amp Envelope.

RELEASE

Regelt die Release Zeit der Amp Envelope

7. Stellen Sie im 'Range' Feld das obere und untere Limit für den Reglerbereich des Faders oder Reglers ein.

Der Wert des gesteuerten Wertes wird durch hier eingestellten Parameter bestimmt. Je nach dem Parameter, der im 'Parameter' Feld definiert wurde, ändert sich der Wert.

TUNE:

-120 - +120 – Steuert die Tonhöhe des Samples mit '10' Halbtonabstufungen.

LEVEL: 0 – 100

Regelt die Lautstärke des Samples.

CUTOFF: -100 - +100

Bestimmt den Versatz der Cutoff Frequenz des Filters. Der im PROGRAM Modus eingestellte Wert wird als Ausgangspunkt (0) verwendet.

RESO: -100 - +100

Stellt den Versatz der Filterresonanz ein. Der im PROGRAM Modus eingestellte Wert wird als Ausgangspunkt (0) verwendet.

LAYER: 0 - 127

Dieser Wert schaltet Layers um und wird anstatt der Velocity verwendet.

ATTACK: 0 - 100

Die Attack Zeit der Envelope wird durch diesen Wert ersetzt.

DECAY: 0 - 100

Die Decay Zeit der Envelope wird durch diesen Wert ersetzt.

Hinweis: Dalls Sie LEVEL oder PAN in REAL TIME mit dem Q-LINK Fader/Regler ändern, kann es, je nach Sound zu Nebengeräuschen kommen.

8. Drücken Sie die [F4] (CLOSE) Taste, um zur Q-LINK Seite zurückzukehren.

Zurücksetzen des Wertes für den Q-LINK Fader/Regler

Sie können den mit dem Q-LINK Fader/Regler geänderten Wert auf den Ausgangswert zurücksetzen.

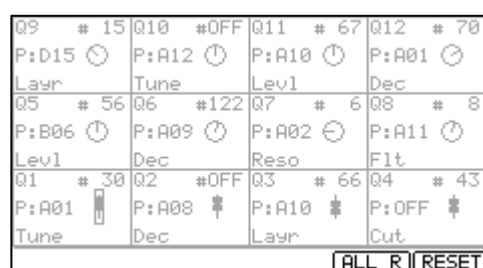
Beispiel: Falls Sie die Tonhöhe (Tune) eines Pad Events in REAL TIME regeln, bleibt der Tune Wert auch nach der Änderung mit dem Q-LINK verstellt. Wenn Sie die [F5] (ALL R) Taste oder die [F6] (RESET) Taste drücken, wird der geänderte Wert zurück auf den Originalwert gebracht.

[F5] (ALL R):

Alle in REAL TIME geänderten Parameter werden auf den Originalwert zurückgesetzt.

[F6] (RESET):

Nur die auf der Slider Seite angezeigten Parameter werden auf den Originalwert zurückgesetzt.



Aufnahme von Fader/Regler Werten in eine Sequence

Bei der Verwendung der Q-LINK Fader/Regler während der Aufnahme einer Sequence werden Note Variation Daten in den Track der Sequence aufgezeichnet.

Falls im 'Change' Feld NOTE ON gewählt ist werden die Werte des Q-LINK Faders/Reglers als Note Variation Informationen zusammen mit dem Pad Event aufgenommen. Wenn im 'Change' Feld REAL TIME eingestellt wurde, wird der Wert des Q-LINK Faders/Reglers als Q-LINK Event, unabhängig vom Pad Event, aufgenommen.

■ [AFTER] Taste

Diese Taste definiert die Funktion des Q-LINK Faders/Reglers. Wird eine Sequence aufgenommen, werden die Note Variation Daten abgespielt. Dabei unterscheidet sich die Wirkungsweise der [AFTER] Taste bei 'NOTE ON' oder 'REAL TIME'.

Falls 'NOTE ON' gewählt und die [AFTER] Taste aus ist (die LED ist aus) wird bei der Bewegung eines Q-LINK Faders oder Reglers bei der Wiedergabe einer Sequence mit Note Variation, diese wie aufgenommen abgespielt. Wird während der Wiedergabe ein Pad angeschlagen, wird dieses mit dem Effekt, den der Q-LINK Fader/Regler ausübt, abgespielt.

Wenn die [AFTER] Taste an ist (die LED leuchtet) und Sie während der Wiedergabe einer Sequence mit Note Variation Daten einen Q-LINK Fader oder Regler bewegen mit, werden die vorhandenen Note Variation Daten durch die neuen Daten, die der gegenwärtigen Position des Q-LINK Faders oder Reglers entsprechen, ersetzt.

Falls 'REAL TIME' gewählt ist und die [AFTER] Taste aus ist (die LED leuchtet nicht), werden bei der Bewegung eines Q-LINK Faders oder Reglers während der Wiedergabe einer Sequence mit Note Variation, die aufgenommenen Pad Sounds geändert.

Sollte die [AFTER] Taste aktiviert sein (die LED leuchtet), werden die aufgenommenen Q-LINK Events ignoriert und die gegenwärtige Position des Q-LINK Faders/Reglers wird während der Wiedergabe einer Sequence mit Note Variation verwendet.

Bei der Aufnahme einer Sequence

Wenn die [AFTER] Taste aus ist, wird bei der Bewegung eines Q-LINK Faders/Reglers ein neues Q-LINK Event aufgenommen und zu den bereits vorhandenen Q-LINK Events hinzugefügt.

Wenn die [AFTER] Taste an ist, wird bei der Bewegung eines Q-LINK Faders/Reglers ein neues Q-LINK Event aufgenommen, das bereits existierende Q-LINK Events ersetzt.

Senden von MIDI Continuous Controller Daten mit Q-LINK

Die zwölf Q-LINK Controller können auch zum Senden von MIDI Daten zu externen Geräten verwendet werden. Zur Konfiguration eines Q-LINK für das Übertragen von MIDI Continuous Controller Befehlen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie im Q-LINK Modus den gewünschten Q-LINK Controller.

Bewegen Sie dazu den gewünschten Controller oder wählen Sie einen gewünschten Q-LINK Controller mit den [CURSOR] Tasten aus.

2. Stellen Sie die 'Assign' und 'Parameter' Felder auf OFF.

Dadurch sendet der Q-LINK ausschließlich MIDI Daten. Wenn sowohl das 'Assign' als auch das 'Parameter' Feld auf OFF stehen, werden die MIDI Continuous Controller Nummern des gewählten Controller in der gegenwärtig gewählten Sequence aufgenommen.

3. Definieren Sie im 'Ctrl' Feld die gewünschte MIDI CONTINUOUS CONTROLLER NUMMER aus

Nachdem Sie Q-LINK eingestellt haben, wird die gewählte MIDI CONTINUOUS CONTROLLER NUMMER auf dem MIDI Kanal und Port des gewählten Tracks gesendet. Bei der Aufnahme werden beim Bewegen des Q-LINKs MIDI Continuous Controller Daten in die Sequence geschrieben.



Kapitel 18: Die MPC5000 mit externen Geräten verwenden

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie die MPC5000 mit anderen MIDI Geräten über MIDI Clock und MIDI Time Code synchronisieren können. Sie werden auch lernen, wie Sie ein MIDI Keyboard mit Ihrer MPC verbinden.

MIDI Clock

MIDI Clock ist eine Funktion des MIDI Standards und ermöglicht es, verschiedene MIDI Geräte zu synchronisieren. Sollte Ihr MIDI Gerät MIDI Clock unterstützen, können Sie dieses Gerät und die MPC5000 im Sync laufen lassen. Falls Sie sich nicht sicher sind, ob Ihr MIDI Gerät eine MIDI Clock Option besitzt, schauen Sie bitte in die Bedienungsanleitung Ihres Gerätes.

■ MIDI Sync mit der MPC5000 als Master

Wenn Sie eine Sequence in der MPC5000 abspielen, folgt das angeschlossene MIDI Gerät. Dabei werden MIDI Clock Daten von der MPC5000 zu dem verbundenen MIDI Gerät übertragen. In diesem Fall wird die MPC5000 als 'Master' und das angeschlossene MIDI Gerät als 'Slave' bezeichnet.

1. Verbinden Sie einen MIDI OUT der MPC5000 mit Hilfe eines MIDI Kabels mit dem MIDI IN des externen MIDI Gerätes.
Die MPC5000 besitzt vier MIDI Outs: MIDI OUT A, MIDI OUT B, MIDI OUT C und MIDI OUT D. Sie können jeden der MIDI Ausgänge verwenden. Für unser Beispiel wählen Sie bitte den MIDI OUT B.
2. Wechseln Sie in den MIDI/SYNC Modus, indem Sie die [MODE] Taste drücken und danach [PAD 8] (MIDI/SYNC) anschlagen.
3. Drücken Sie die [F2] (SYNC) Taste.
Die SYNC Seite wird angezeigt.
4. Wählen Sie im 'Sync out' Feld den Ausgang der MIDI Clock aus.
Sie können über jeden MIDI Ausgang MIDI Clock ausgeben. Wenn Sie 'AB' wählen, wird MIDI Clock über den MIDI OUT A und B übertragen. In diesem Beispiel wählen Sie MIDI OUT B, da Sie im Schritt 1 das externe MIDI Gerät an den MIDI OUT B angeschlossen haben.
5. Stellen Sie im 'Mode' Feld MIDI Clock ein.
6. Drücken Sie die [MAIN] Taste.
Die MAIN Seite, auf der Sie die Sequence wiedergeben können, wird angezeigt.
7. Stellen Sie das externe MIDI Gerät so ein, dass es MIDI Clock empfangen kann.
Hilfe für diese Einstellung finden Sie im Handbuch des externen Gerätes.
8. Drücken Sie die [PLAY START] Taste.
Die MPC5000 startet die Wiedergabe und das externe MIDI Gerät sollte gleichzeitig mit dem Abspielen beginnen.

■ MIDI Sync mit der MPC5000 als Slave

Ein externer MIDI Sequencer triggert die MPC5000. Wenn der externe MIDI Sequencer die Wiedergabe startet, sollte auch die MPC5000 zu spielen beginnen. Die MIDI Clock wird vom externen MIDI Sequencer zur MPC5000 übertragen. In diesem Fall arbeitet der externe MIDI Sequencer als Master und die MPC5000 als Slave.

1. Verwenden Sie ein MIDI Kabel, um den MIDI IN der MPC5000 mit dem MIDI OUT des externen MIDI Gerätes zu verbinden.
Die MPC5000 besitzt zwei MIDI In Ports: MIDI IN 1 und MIDI IN 2. Auch wenn Sie jeden MIDI Eingang verwenden können, sollten Sie für unser Beispiel den MIDI IN 2 verwenden.
2. Wechseln Sie in den MIDI/SYNC Modus, indem Sie die [MODE] Taste drücken und danach [PAD 8] (MIDI/SYNC) anschlagen.
3. Drücken Sie die [F2] (SYNC) Taste.
Die SYNC Seite wird angezeigt.
4. Gehen Sie in das 'Sync in' Feld und wählen Sie den Eingang der MIDI Clock.
Sie können grundsätzlich über beide MIDI Eingänge MIDI Clock empfangen. Da Sie im Schritt 1 dieses Beispiels das externe Gerät an den MIDI IN 2 angeschlossen haben, wählen Sie MIDI IN 2.
5. Wählen Sie im 'Mode' Feld die MIDI Clock Option aus.
6. Drücken Sie die [MAIN] Taste.

Die MAIN Seite, auf der Sie die Sequence wiedergeben können, wird angezeigt.

7. Stellen Sie das externe MIDI Gerät so ein, dass es MIDI Clock senden kann.

Hilfe für diese Einstellung finden Sie im Handbuch des externen Gerätes.

8. Starten Sie die Wiedergabe des externen MIDI Sequencers.

Die MPC5000 startet ebenfalls mit der Wiedergabe.

Im 'BPM' Feld wird (EXT) angezeigt.

Hinweis: Das Tempo der Sequence wird angezeigt, wenn die Sequence gestoppt ist.

Hinweis: Das MIDI Clock Signal besitzt Tempoinformationen. Der Slave folgt dem Tempo des Masters und berücksichtigt eigene Tempoeinstellungen nicht.

Hinweis: Das MIDI Clock enthält keine Zeitinformationen. Sollte die Zeiteinstellung des Masters und des Slaves verschieden sein, spielen Sie zwar in Sync, jedoch zu unterschiedlichen Zeitpositionen.

MIDI Time Code (MTC)

Neben der MIDI Clock kann sich die MPC5000 zu MIDI Time Code, oder MTC synchronisieren sowie diesen auch übertragen. MIDI Time Code ist ein Standard Protokoll, das es verschiedenen Geräte, wie Hard Disk Recordern, Videokameras und Bandmaschinen erlaubt, synchron miteinander zu laufen. MIDI Time Code enthält Positionsinformationen in Stunden:Minuten:Sekunden:Frames, jedoch, im Gegensatz zur MIDI Clock, keine Tempoinformationen. Folgende Frame Rates werden unterstützt:

24 Frames	Wird normalerweise bei Videoproduktionen, bei denen das fertige Produkt als Film transferiert wird, verwendet. Kommt auch bei der HD Videoproduktion zum Einsatz.
25 Frames	Wird bei der Videoproduktion im PAL Format verwendet.
30 Drop (29.97)Frames	Wird bei der Videoproduktion im NTSC Format verwendet.
30 Non Drop Frames	Ursprünglich bei der Produktion von Musikvideos verwendet, ist dieses Format das zumeist verwendete Format zur Synchronisation von Audio Geräten.

HINWEIS: Da MIDI Time Code zum sehr schnellen Synchronisieren verschiedener Geräte verwendet wird, ist oftmals eine sogenannte 'Chase' Zeit von Nöten, um zu gewährleisten, dass sich alle Geräte akkurat synchronisieren. Bei der MPC5000 ist es empfehlenswert, dass ein Song, der via MTC synchronisiert werden soll, mindestens 1 leeren Takt am Anfang hat, damit eine akkurater Sync gewährleistet wird. Die meisten Hard Disk Recorder empfehlen eine Chase Zeit von 10 Sekunden. Einige bandbasierte Video Decks benötigen mindestens 30 Sekunden. Bitte lesen Sie im Handbuch Ihres Master Gerätes nach, welche Chase Zeit jeweils vom Hersteller empfohlen wird.

■ Time Code Anzeige

Die MPC5000 kann die Zeit in Stunden:Minuten:Sekunden:Frames anzeigen. Gehen Sie auf der Main Seite mit den [CURSOR] Tasten in das 'Now' Feld. Drehen Sie das [DATA] Rad. Die Anzeige ändert sich wie dargestellt.

Now: 00h00m00s00f
Sequence: 01-(unused)

■ MPC5000 als Slave

Zur Synchronisierung der MPC5000 zu MIDI Time Code, gehen Sie wie folgt vor:

1. Verbinden Sie den MIDI OUT Ihres Masters mit einem der MIDI INs an der MPC5000.
2. Überprüfen Sie, dass Ihr Master auf das Senden von MIDI Time Code eingestellt ist.
3. Drücken Sie [MODE] + [PAD 8] (MIDI)
4. Wählen Sie im 'Sync in' Feld den MIDI Eingang der mit dem Master verbunden ist.
5. Wählen Sie im 'Mode' Feld die 'MIDI TIME CODE' Option.

Wenn die MPC MIDI Time Code empfängt, erkennt sie automatisch die Frame Rate und synchronisiert sich zum Master.

■ **MPC5000 als Master**

Um ein MTC kompatibles Gerät zur MPC5000 zu synchronisieren, gehen Sie wie folgt:

1. Schließen Sie den MIDI Eingang Ihres externen Gerätes an einen der MIDI OUTS der MPC5000.
2. Achten Sie darauf, dass Ihr Slave so eingestellt ist, dass er MIDI Time Code empfangen kann.
3. Drücken Sie [MODE] + [PAD 8] (MIDI).
4. Wählen Sie im 'Sync out' Feld den MIDI Ausgang der MPC5000, an den der Slave angeschlossen ist.
5. Wählen Sie im 'Mode' Feld die 'MIDI TIME CODE' Option aus.
6. Definieren Sie im 'Frame Rate' Feld die Frame Rate, die für Ihren Slave geeignet ist.

Weitere Informationen zur geeigneten Frame Rate für Ihr Slave Gerät finden Sie im Handbuch des Gerätes.

■ **MIDI Machine Control (MMC)**

Die MPC5000 kann MIDI Machine Control, oder MMC, senden und empfangen. MIDI Machine Control ist ein Standard Protokoll für die Transportsteuerung. Die MPC5000 sendet und empfängt die folgenden Befehle:

Senden

MPC Control	Gesendeter MMC Befehl
Play	MMC Deferred Play
Play Start	MMC Locate Zero, gefolgt von Deferred Play
Stop	MMC Stop
<> Step, <<Bar>>	MMC Locate

Empfangen

Gesendeter MMC Befehl	MPC Äquivalent
MMC Deferred Play	Play
MMC Locate Zero, Deferred Play	Play Start
MMC Stop	Stop
MMC Locate	Locate
MMC Record Strobe	Record
MMC Pause	Stop

■ **Senden von MMC zu einem Gerät**

Zum Senden von MIDI Machine Control zu einem externen Gerät, wie einer Computer DAW, gehen Sie wie folgt vor:

1. Verbinden Sie den MIDI Out A des MPC5000 mit dem MIDI In des gewählten Gerätes.
2. Drücken Sie die [MODE] Tasten + [PAD8] (MIDI/SYNC)
Die MIDI/SYNC Seite wird angezeigt.
3. Drücken Sie die [F2] (SYNC) Taste und wählen Sie den Sync Tab.
4. Stellen Sie den 'Sync out' Parameter auf 'A (Master)'
5. Stellen Sie den 'Send MMC' Parameter auf 'ON'
6. Konfigurieren Sie das per MMC zu steuernde Gerät so, dass es MMC empfängt. Beachten Sie dazu die Hinweise im Handbuch des Gerätes.
7. Drücken Sie die [PLAY] Taste der MPC5000. Der Slave beginnt zusammen mit der MPC5000 zu spielen.

■ **Empfang von MMC Befehlen**

Zum Empfang von MMC von einem Gerät, verbinden Sie den MIDI Out des externen Gerätes mit dem MIDI In der MPC5000.

Zur Konfiguration der MPC5000, gehen Sie wie folgt vor:

1. Schließen Sie ein MIDI Kabel vom MIDI Ausgangs des externen Gerätes an den MIDI IN 1 der MPC5000 an.
2. Drücken Sie die [MODE] Taste + [PAD8] (MIDI/SYNC)

Die MIDI/SYNC Seite wird angezeigt.

3. Drücken Sie die [F2] (SYNC) Tasten zur Auswahl des Sync Tabs.
4. Stellen Sie den 'Sync in' Parameter auf '1 (Slave)' ein.
5. Wählen Sie für den 'Receive MMC' Parameter die Einstellung 'ON'.
6. Konfigurieren Sie den Master so, dass er MMC sendet. Beachten Sie dazu die Informationen im Handbuch des Gerätes.
7. Drücken Sie am Master Play. Die MPC5000 startet zusammen mit dem Master.

Hinweis: MIDI Machine Control enthält nur Befehle zur Transportsteuerung (Start, Stopp, usw.). Die besten Ergebnisse erzielen Sie dann, wenn Sie MIDI Machine Control in Verbindung mit einer anderen Sync Methode, wie MIDI Time Code oder MIDI Clock verwenden.

Anschluss der MPC5000 an MIDI Keyboard mit integrierten Sounds

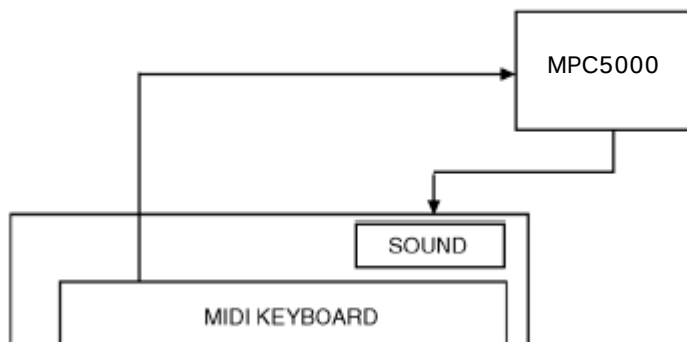
In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie die MPC5000 mit einem MIDI Keyboard mit integriertem Soundmodul zur Verwendung der Sequencer Funktionen der MPC5000 verbinden.

Normalerweise steuert die Tastatur des Keyboards die integrierte Klangerzeugung des Gerätes. Die MPC5000 sendet jedoch jedes eingehende MIDI Signal am MIDI Ausgang zum MIDI Keyboard zurück. Wenn Sie also auf dem Keyboard spielen, werden die Daten, die bei der Performance erzeugt werden, dupliziert. Um die MPC5000 als Sequencer zu verwenden, müssen Sie die Einstellungen des MIDI Keyboards so ändern, dass die MPC5000 und nicht das MIDI Keyboard das interne Soundmodul des Keyboards ansteuert.

Im Normalfall erledigen Sie dies durch eine Änderung der sogenannten 'Local Control' Einstellung. Indem Sie diese Einstellung des MIDI Keyboards deaktivieren, können Sie das externe Keyboard und sein Soundmodul getrennt verwenden.

In diesem Falle sieht der MIDI Signalfluss, wie hier rechts dargestellt aus. Die Performance Daten vom MIDI Keyboard kommen in der MPC5000 an und werden nicht direkt an das interne Soundmodul des Keyboards übertragen.

Der MIDI Ausgang der MPC5000 sendet die Daten zum Soundmodul des MIDI Keyboards zurück, wodurch das Soundmodul des Keyboards abgesteuert wird. Weitere Informationen über die Local Control Einstellungen Ihres Keyboards finden Sie in der Bedienungsanleitung des Gerätes. Sollte Ihr MIDI Keyboard keine Local Control Einstellung besitzen können Sie die Soft Through Funktion der MPC5000 deaktivieren. In diesem Fall gibt die MPC5000 ausschließlich die Daten aus, die im Track aufgenommen wurden. Eingehende MIDI Daten werden ignoriert.



1. Gehen Sie in den MIDI/SYNC Modus, indem Sie die [MODE] Taste und das [PAD 8] (MIDI) drücken.
2. Drücken Sie die [F1] (MIDI) Taste.
Die MIDI Seite wird angezeigt.
3. Wählen Sie im 'Soft thru' Feld die Einstellung OFF.

Das 'Soft thru' Feld definiert, wie ein eingehendes MIDI Signal ausgegeben wird. Sie können aus folgenden Optionen wählen:

OFF

Die MPC5000 gibt das eingehende MIDI Signal nicht aus.

AS TRACK

Die MPC5000 bezieht sich auf die MIDI Kanal Einstellung des Tracks der Sequence. Die Kanalinformation des eingehenden MIDI Signals wird mit der Einstellung des MIDI Kanals des gewählten Tracks ersetzt.

OMNI-A

Die MPC5000 gibt eingehende MIDI Daten ohne Änderung am MIDI OUT A aus.

OMNI-B

Die MPC5000 gibt eingehende MIDI Daten ohne Änderung am MIDI OUT B aus.

OMNI-C

Die MPC5000 gibt eingehende MIDI Daten ohne Änderung am MIDI OUT C aus.

OMNI-D

Die MPC5000 gibt eingehende MIDI Daten ohne Änderung am MIDI OUT D aus.

OMNI-AB

Die MPC5000 gibt eingehende MIDI Daten ohne Änderung sowohl am MIDI OUT A als auch am MIDI OUT B aus.

OMNI-CD

Die MPC5000 gibt eingehende MIDI Daten ohne Änderung sowohl am MIDI OUT C als auch am MIDI OUT D aus.

OMNI-ALL

Die MPC5000 gibt eingehende MIDI Daten unverändert an allen MIDI OUT A, B, C und D aus.

MULTI

Die MPC5000 empfängt MIDI von allen Kanälen und spielt MIDI auf den Kanälen ab, die dem empfangenden Track entsprechen.

Einstellen des MIDI Eingangskanals

Normalerweise kann die MPC5000 eingehende MIDI Daten unabhängig vom MIDI Kanal empfangen, so dass Sie sich über den MIDI Kanal eines angeschlossenen MIDI Gerätes keine Gedanken machen müssen. Die Einstellung zum Empfang von Daten eines bestimmten Kanals ist jedoch änderbar.

1. Wählen Sie den MIDI/SYNC Modus mit der [MODE] Taste und dem [PAD 8] (MIDI / SYNC) aus.
2. Drücken Sie die [F1] (MIDI) Taste.
Die MIDI Seite wird angezeigt.
3. Wählen Sie im 'Active Track receive channel' Feld den MIDI Kanal, von dem Sie Daten empfangen wollen.
Bei der Einstellung ALL empfängt die MPC5000 auf allen Kanälen. Falls Sie einen Kanal von 1 bis 16 einstellen, empfängt die MPC5000 Daten nur auf dem gewählten Kanal.

Verwenden der MPC5000 als multitimbrales Soundmodul

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie sie die MPC5000 mit einem MIDI Sequencer als multitimbrales Soundmodul verwenden können, so dass jeder eingehende MIDI Kanal einen anderen Sound spielt. Bis zu 32 verschiedene Sounds lassen sich auf diese Weise spielen.

Die MPC kann mit einem MIDI Sequencer oder einem Keyboard, das auf mehreren MIDI Kanälen senden kann, eingesetzt werden. Dadurch werden die internen Sample und Synth Programme der MPC5000 durch eine externe Quelle gespielt, jeder MIDI Kanal mit einem anderen Sound. Um die MPC5000 als multitimbrale Soundquelle einsetzen zu können, müssen Sie die MPC auf den Empfang von multitimbralen MIDI Daten konfigurieren.

Verbinden Sie vom MIDI Ausgang des MIDI Sequencers mit einem der MIDI Ins der MPC5000. Weitere Hinweise zur Sequencer Einstellung finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihres Sequencers.

1. Wählen Sie den MIDI/SYNC Modus mit der [MODE] Taste und dem [PAD 8] (MIDI / SYNC) aus.
2. Drücken Sie die [F1] (MIDI) Taste.
Die MIDI Seite wird angezeigt.
3. Setzen Sie das 'Active Track Receive Channel' Feld auf MULTI.

Dadurch spielt die MPC5000 verschiedene Sounds für Daten auf unterschiedlichen MIDI Eingangskanälen ab.

■ Den MIDI Kanal definieren

Zur Einstellung der Soundzuordnung für einen Track, gehen Sie wie folgt vor:

1. Gehen Sie in den MAIN Modus.
2. Weisen Sie das erste Programm, welches Sie spielen wollen, dem TRACK 1 zu.
3. Stellen Sie die MIDI Parameter auf den gewünschten MIDI Kanal und MIDI IN ein.
Die MPC5000 kann bis zu 32 Sounds multitimbral abspielen.
MIDI A01-A16 empfängt auf dem jeweiligen MIDI Kanal über den MIDI IN 1.
MIDI A01-A16 empfängt auf dem jeweiligen MIDI Kanal über den MIDI IN 2.
Tracks, die auf MIDI C01-D16 eingestellt sind, ignorieren eingehende MIDI Daten.

Kapitel 19: Anschluss der MPC5000 an den Computer

Die MPC5000 unterstützt das USB Mass Storage Class Protokoll. Wenn Sie die MPC5000 mit einem PC, der ebenfalls das USB Mass Storage Class Protokoll unterstützt, anschließen, erkennt der PC die Speicherkarte und die interne Hard Disk der MPC5000 als Wechsellplattenmedien. Nun können Sie Daten zwischen der erkannten Speicherkarte oder der internen Hard Disk und dem PC austauschen. Sie können Daten auf der Speicherkarte oder der internen Hard Disk vom PC aus speichern oder Daten von der Speicherkarte oder der internen Hard Disk auf den PC übertragen.

Sie benötigen dazu entweder einen PC mit Windows 2000/ME/XP/Vista oder neuer, bzw. einen Mac mit Mac OS 9.x/10.x oder aktueller.

Hinweis: Der Computer greift nicht direkt auf den internen RAM Speicher der MPC5000 zu. Bevor Sie die Daten des internen Speichers zum Computer übertragen können, müssen Sie diese Daten zunächst auf der Speicherkarte oder der internen Hard Disk sichern. Daten vom Computer werden ebenfalls zunächst nur auf die Speicherkarte oder internen Hard Disk gesichert. Um diese Daten in der MPC5000 verwenden zu können, müssen Sie die Daten von der Speicherkarte oder der internen Hard Disk laden.

■ Anschluss der MPC5000 an einen Windows - PC

1. Schieben Sie die Speicherkarte in den Card Slot der MPC5000.
2. Drücken Sie die [MODE] Taste und [PAD 3] (DISK).
Das DISK MODE wird angezeigt.
3. Drücken Sie die [F4] (USB) Taste.
Dadurch gelangen Sie auf die USB Seite, auf der Sie die Verbindung der MPC5000 zum PC starten können.
4. Verbinden Sie mit einem USB Kabel den USB Slave Port der MPC5000 mit dem USB Host Anschluss des PCs.
5. Drücken Sie die [F6] (MOUNT) Tasten zum Anmelden.
6. Beim ersten Anschluss der MPC5000 an den PC wird die Information "Neue Hardware gefunden" angezeigt. Folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm. Wenn der PC die MPC5000 einmal erkannt hat, wird das "Entfernen" Symbol in der Taskbar sichtbar. Im Geräte Manager wird die CF Card und die Hard Disk der MPC5000 als USB Mass Storage Device angezeigt.
7. In Mein Computer sehen Sie die CF Card und die interne Hard Disk als Wechselspeicher.
Um Daten zum PC zu übertragen, wählen Sie die Datei aus und ziehen diese auf die Festplatte des Computers. Zum Laden von Daten vom PC wählen Sie diese aus und ziehen sie von der Computer Festplatte auf das Wechselmedium.
8. Nachdem die Datenübertragung abgeschlossen ist, klicken Sie auf das "Entfernen" Symbol in der Taskbar des PCs und wählen "USB Mass Storage Device - Drive (:) auswerfen".



Hinweis: In der "(*)" Anzeige wird ein Laufwerksbuchstabe angezeigt, der vom PC vergeben wurde und für Ihr Speichermedium steht.

Falls Sie das Auswerfen des Gerätes gewählt haben, erscheint die Bildschirmmeldung "USB Mass Storage Device ist bereit für das sichere Entfernen".

9. Ziehen Sie das USB Kabel vom USB Anschluss der MPC5000 und des PCs ab.

Hinweis: Achten Sie darauf, dass Sie den Schritt 8 "Entfernen des Gerätes" vor dem Trennen der USB Verbindung durchgeführt haben.

Hinweis: Sie können nur dann Daten zwischen der MPC5000 und dem PC übertragen, wenn die USB Seite angezeigt wird. Sie können nicht auf eine andere Seite oder in einen anderen Modus wechseln, solange die USB Verbindung besteht.

■ Anschluss der MPC5000 an einen Macintosh

1. Schieben Sie die Speicherkarte in den Card Slot der MPC5000.
2. Drücken Sie die [MODE] Taste und [PAD 3] (DISK).
Das DISK MODE wird angezeigt.
3. Drücken Sie die [F4] (USB) Taste.



Dadurch gelangen Sie auf die USB Seite, auf der Sie die Verbindung der MPC5000 zum PC starten können.

4. Verbinden Sie mit einem USB Kabel den USB Slave Port der MPC5000 mit dem USB Host Anschluss des Macs.
5. Drücken Sie die [F6] (MOUNT) Tasten zum Anmelden.
6. Wechselmedien werden auf dem Schreibtisch angezeigt.

Um Daten zum Mac zu übertragen, wählen Sie die Datei aus und ziehen diese auf den Schreibtisch des Computers. Zum Laden von Daten vom Mac wählen Sie diese aus und ziehen sie von der Computer Festplatte auf das Wechselmedium..

7. Nach Beendigung des Datentransfers ziehen Sie das Wechselmedium auf das Papierkorbsymbol.
Wenn Sie unter Mac OS 10.x ein Wechselmedium auf den Papierkorb ziehen, ändert sich das Symbol zu einer Auswurfaste.
8. Ziehen Sie das USB Kabel vom USB Anschluss der MPC5000 und des Macs ab.

Hinweis: Achten Sie darauf, dass Sie den Schritt 7 "Entfernen des Gerätes" vor dem Trennen der USB Verbindung durchgeführt haben.

Hinweis: Sie können nur dann Daten zwischen der MPC5000 und dem Mac übertragen, wenn die USB Seite angezeigt wird. Sie können nicht auf eine andere Seite oder in einen anderen Modus wechseln, solange die USB Verbindung besteht.

Kapitel 20: Andere Einstellungen

In diesem Abschnitt lernen Sie die anderen Funktionen, die noch nicht in anderen Kapiteln besprochen wurden, kennen.

■ Einstellen des Master Levels

Diese Einstellung senkt die Gesamtlautstärke der MPC5000 ab. Falls Sie Sequences mit einer Menge unterschiedlicher Samples wiedergeben und dabei Übersteuerungen feststellen, senken Sie mit diesem Parameter die Lautstärke. Bei der Wiedergabe einfacherer Sequences kann dieser Parameter erhöht werden, um die Ausgangslautstärke der MPC5000 anzuheben und dadurch dem Sound mehr Durchsetzungskraft zu verleihen. Mit diesem Parameter beeinflussen Sie auch die Lautstärke der Digitalausgänge.

1. Drücken Sie die [MODE] Taste und dann [PAD 9] (OTHER).

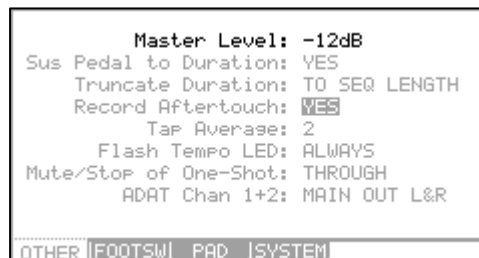
Dadurch gelangen Sie in den OTHER Modus.

2. Wählen Sie 'Master Level' aus.

3. Stellen Sie mit dem [DATA] Rad die Lautstärke ein.

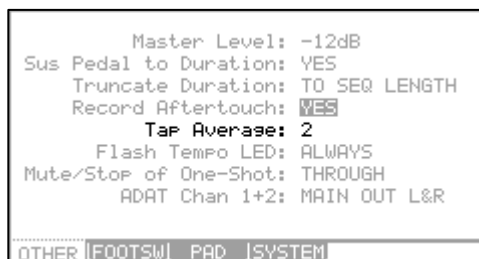
Hiermit bestimmen Sie den digitalen Signalpegel, der über den DA Wandler ausgegeben wird.

Die MPC5000 kann bis zu 64 Sounds simultan abspielen. Es kommt zu großen Unterschieden, wenn Sie nur einen oder alle 64 Sounds auf einmal abspielen. Wenn Sie den Wert im 'Master Level' Feld erhöhen, heben Sie die Gesamtlautstärke der MPC5000 an, was zu einem höheren Rauschabstand führt. Falls Sie allerdings viele Sounds gleichzeitig spielen, übersteuert der Pegel, was zu Verzerrungen führen kann. Wenn Sie den Wert im 'Master Level' Feld senken, können Sie Verzerrungen bei der Wiedergabe komplexer Sequences vermeiden. Sie werden jedoch sehen, dass weniger komplexe Sequences durch die Anhebung dieses Wertes gewinnen – es steht mehr Headroom für einen durchsetzungsfähigeren Sound zu Verfügung. Finden Sie einen, für Ihre Anwendung, geeigneten Wert für das 'Master Level' Feld.



■ Tap Average

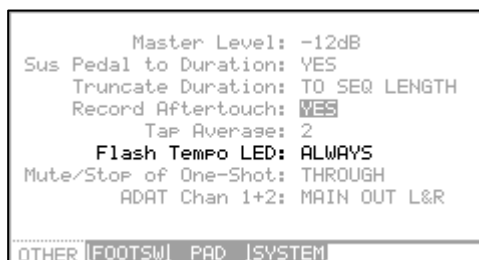
Dieser Parameter bestimmt, wie viele Taps durchschnittlich verwendet werden, um das Tempo durch das Drücken der [TAP TEMPO] Taste zu bestimmen.



■ Flash Tempo LED

Die Tap Tempo LED kann so eingestellt werden, dass sie durchgehend leuchtet oder nur dann blinkt, wenn die Tap Tempo Funktion verwendet wird. Zur Justierung des Flash Tempo LED Parameters gehen Sie wie folgt vor:

1. Rufen Sie mit der [MODE] Taste und dem [PAD 9] den OTHER Modus auf.
2. Gehen Sie in das 'Flash Tempo LED' Feld und wählen Sie 'ALWAYS' (immer) oder 'WHEN PRESSED' (wenn gedrückt).



■ Mute / Stop von One-Shot Samples

Das Verhalten von One-Shot Samples ist einstellbar. Um auszuwählen, ob One-Shot Samples nach dem Drücken der [STOP] Taste weiterspielen sollen oder nicht, gehen Sie wie folgt vor:

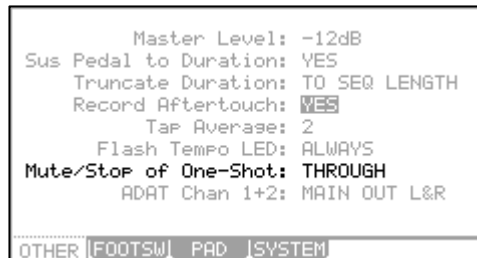
1. Rufen Sie mit der [MODE] Taste und dem [PAD 9] den OTHER Modus auf.
2. Wählen Sie im MUTE/STOP OF ONE-SHOT SAMPLES Feld das gewünschte Verhalten aus.

THROUGH

One Shot Samples werden immer bis zum Ende des Samples gespielt.

IMMEDIATE

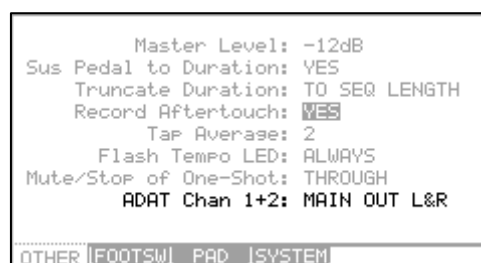
One Shot Samples stoppen sofort, wenn [STOP] gedrückt wird oder das Pad stumm geschaltet wird.



■ Einstellen des ADAT Digitalausgangs

Im Normalfall gibt der ADAT Ausgang folgende Signale aus:

ADAT Kanal	Ausgang
1	STEREO OUT L
2	STEREO OUT R
3	MIX OUT 3
4	MIX OUT 4
5	MIX OUT 5
6	MIX OUT 6
7	MIX OUT 7
8	MIX OUT 8



Indem Sie jedoch den Wert des Parameters 'ADAT Chan 1+2' zu ASSIGN OUT 1&2 ändern, werden alle acht der Assignable Mix Outs über den [ADAT OUT] Port gesendet.

■ Fußschalter verwenden

An die MPC5000 können bis zu zwei Fußschalter angeschlossen werden, die verschiedene Funktionen (z.B. Start/Stop von Sequences, usw...) ausführen können.

1. Schließen Sie einen Fußschalter an den FOOTSWITCH Anschluss der MPC5000 an.
2. Rufen Sie mit der [MODE] Taste und dem [PAD 9] den OTHER Modus auf.
3. Drücken Sie die [F2] (FOOTSW) Taste.

Dadurch gelangen Sie in die FOOTSW Seite, in der Sie die Funktionsweise der Fußschalter einstellen können.

4. Wählen Sie eine Funktion für den Fußschalter 1 im 'Footswitch 1' Feld sowie eine Funktion für den Fußschalter 2 im 'Footswitch 2' Feld aus.

Folgende Funktionen können zugewiesen werden.

PLAY START

Der Fußschalter funktioniert auf die gleiche Weise wie die [PLAY START] Taste.

PLAY

Der Fußschalter funktioniert auf die gleiche Weise wie die [PLAY] Taste.



STOP

Der Fußschalter funktioniert auf die gleiche Weise wie die [STOP] Taste.

PLAY / STOP

Wenn Sie den Fußschalter im Stop Modus drücken, beginnt die MPC5000 die Wiedergabe an der gegenwärtigen Position.

Wenn Sie den Fußschalter während der Wiedergabe drücken, beendet die MPC5000 die Wiedergabe.

PLAY START / STOP

Wenn Sie den Fußschalter im Stop Modus drücken, beginnt die MPC5000 die Wiedergabe am Anfang.

Wenn Sie den Fußschalter während der Wiedergabe drücken, beendet die MPC5000 die Wiedergabe.

REC+PLAY

Der Fußschalter funktioniert auf die gleiche Weise wie das gleichzeitige Drücken der [REC] und der [PLAY] Taste (Aufnahme).

OVER DUB+PLAY

Der Fußschalter funktioniert auf die gleiche Weise wie das gleichzeitige Drücken der [OVER DUB] und [PLAY] Taste (Overdub).

REC / PUNCH

Wenn Sie den Fußschalter im Stop Modus drücken, beginnt die MPC5000 mit der Wiedergabe.

Wenn Sie den Fußschalter im Play Modus drücken, beginnt die MPC mit der Aufnahme.

Im RECORD Modus startet der Fußschalter die Wiedergabe.

OVER DUB / PUNCH

Wenn Sie den Fußschalter im Stop Modus drücken, beginnt die MPC5000 mit der Wiedergabe.

Wenn Sie den Fußschalter im Play Modus drücken, beginnt die MPC mit dem Overdub.

Im OVERDUB Modus startet der Fußschalter die Wiedergabe.

TAP TEMPO

Der Fußschalter funktioniert auf die gleiche Weise wie die [TAP TEMPO] Taste.

PAD 1-16

Durch das Drücken des Fußschalters wird das gewählte Pad gespielt.

F1-F6

Der Fußschalter funktioniert auf die gleiche Weise wie die entsprechende Funktionstaste.

PAD BANK A-D

Der Fußschalter funktioniert auf die gleiche Weise wie die entsprechende Pad Bank Taste.

NOTE REPEAT

Der Fußschalter funktioniert auf die gleiche Weise wie die [NOTE REPEAT] Taste.

■ Anpassen der Pad Sensitivity und der Velocity Curve

Bei jedem Pad Anschlag erkennt die MPC5000, wie hart der Anschlag war und konvertiert diese Information in einen MIDI Velocity Wert. Dieser Parameter bestimmt dann die Stärke des internen Sounds während der Wiedergabe sowie anderer Systemparameter, zur der die Velocity zugewiesen wurde.

Falls es Ihnen schwerfällt, einen geeigneten Anschlagbereich für Ihre Spielweise zu finden, z.B. erreichen Sie auch bei sehr harten Anschlag keinen Velocity Wert von 127 oder Sie spielen schon mit sehr weichem Anschlag den Velocity Wert 127, können Sie die Pad Sensitivity und die Velocity Curve anpassen. Diese Parameter lassen sich für jedes Pad separat einstellen.

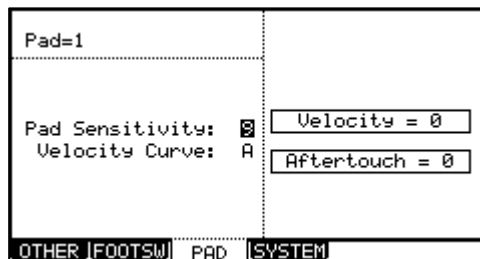
1. Drücken Sie die [MODE] Taste und dann [PAD 9] (OTHER).

Die Other Seite wird angezeigt.

2. Wählen Sie die PAD Seite mit der [F3] (PAD) Taste aus.

3. Wählen Sie das Pad, welches Sie editieren wollen aus, indem Sie es anschlagen.

Die gewählte Pad Nummer wird im 'Pad' Feld angezeigt. Der gegenwärtige Wert für Pad Sensitivity und die aktuelle Velocity Curve wird im 'Pad Sensitivity' Feld bzw. im 'Velocity Curve' Feld angezeigt. Velocity und Aftertouch werden als Balken im rechten Displaybereich angezeigt.

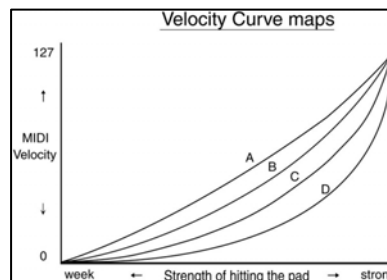


4. Stellen Sie im 'Pad Sensitivity' Feld den gewünschten Wert ein, während Sie das Pad wiederholt zur Kontrolle anschlagen.

Falls der Pad Sensitivity Wert auf einen niedrigen Wert gesetzt ist, müssen Sie härter anschlagen, um einen hohen Velocity Wert zu erreichen, auch wenn Sie das Pad hart anschlagen. Bei einem hohen Pad Sensitivity Wert wird es leichter hohe Velocities zu spielen, auch wenn Sie das Pad leicht anschlagen.

5. Gehen Sie im das 'Velocity curve' Feld und stellen Sie die Velocity Curve ein, während Sie das Pad anschlagen.

Die Velocity Curve bildet das Verhältnis der Anschlagstärke auf ein Pad zu den MIDI Velocity Daten ab. Wenn selbst bei einem weichen/hartem Anschlag das Ansprechverhalten der Velocity nicht ausreicht, probieren Sie die verschiedenen Velocity Curves (A-B-C-D) aus.



■ SYSTEM

Diese Seite zeigt wichtige Systeminformationen über Ihre MPC5000 an. Sie erreichen diese Seite, indem Sie die [F4] (SYSTEM) Taste im OTHER Modus drücken.

diese Seite, indem

Version

Hier wird die Version des Betriebssystems der MPC 5000 angezeigt. Dieses ist aktualisierbar und ermöglicht es uns, an bestehenden Funktionen Änderungen vorzunehmen, nachdem die MPC5000 das Werk verlassen hat. Sie sollten darauf achten, dass Sie immer mit der neuesten OS Version arbeiten.

Neue Betriebssystemversionen stellen wir auf unseren Webseiten <http://www.akaipro.com> und <http://www.akaipro.de> zur Verfügung.

CPU Usage

Dieser Wert zeigt an, wie viele Systemressourcen verwendet werden.

Voices

Dieser Parameter zeigt an, wie viele Stimmen gegenwärtig verwendet werden. Die MPC5000 kann bis zu 64 Stimmen gleichzeitig spielen.

Date

Dieser Parameter stellt das Datum der internen Uhr ein.

Time

Dieser Parameter stellt die interne Uhr der MPC5000 ein.

Calibration

Dieser Parameter wird verwendet, wenn die Uhr über längere Zeit (z.B. über einen Monat) vor oder nach geht.

Clock Setting

Hiermit aktivieren oder deaktivieren Sie die interne Uhr. Die interne Uhr sollte nicht ausgeschaltet werden, außer, wenn Sie das Gerät über eine längere Zeit nicht verwenden wollen.



■ Zurücksetzen auf Werkseinstellung

Die globalen Einstellungen der MPC5000 (siehe unten) werden im internen Flash Speicher gesichert und bleiben beim Ausschalten der MPC5000 erhalten. Sie können die Werkeinstellungen, wie nachfolgend beschrieben, wiederherstellen.

1. Schalten Sie die MPC5000 mit gedrückter [ERASE] Taste ein.
2. Lassen Sie die [ERASE] Taste los, nachdem das Display [MPC5000 (# #MB installed)] angezeigt hat.
Die Werkseinstellungen der MPC5000 wurden wiederhergestellt. Die folgenden globalen Einstellungen werden in der MPC5000 gespeichert:

Timing Correct (Alle Werte)	Record Aftertouch
Click/Metronome (Alle Werte)	Tap Average
Step Edit Optionen (Auto Step Increment, Record Note Duration)	Flash Tempo LED
Active Track Receive Channel	Mute/Stop Of One Shot Samples
Soft Thru	ADAT Channel
Sequence Change by Programm Change	Footswitches
Pad to Internal Sounds	Pad Sensitivity and Curve
Sync In	Autoload
Sync Out	Mute Options (Record, Play, Instant)
Master Level	Mixer Automation Record Options
Sustain Pedal To Duration	Record Sample Options
Truncate Duration	Record Aftertouch

■ Aktualisieren der MPC5000 Betriebssysteme

WICHTIG: DIESER VORGANG LÖSCHT ALLE USER DATEN.

Bitte speichern Sie Ihre Songs, Patterns und Samples auf CF Card oder Ihren Computer bevor Sie fortfahren.

1. Speichern Sie das neue OS File, welches Sie von der Webseite heruntergeladen haben, in das ROOT Verzeichnis der CF Card mit Hilfe des Computers.
2. Schieben Sie die CF Card mit den OS Daten in die MPC5000 ein.
3. Schalten Sie die MPC5000 mit gedrückten [2] und [3] Tasten ein. Das Update startet automatisch.
4. Es ist wegen der neuen Funktionen und Parameter notwendig, die MPC5000 nach Beendigung des Aktualisierungsvorgangs zurückzusetzen. Schalten Sie dazu die MPC5000 aus und schalten Sie das Gerät nach ein paar Sekunden mit gedrückter [ERASE] Taste wieder ein.

Kapitel 21: Technische Daten

■ **General**

Display:	240 x 128 Pixel Grafik LCD mit Hintergrundbeleuchtung
Memory Card Slot:	Compact Flash (Die MPC5000 kann CF Cards von 32MB bis 2GB verwalten)
Abmessungen:	406.4 mm x 407.98 mm x 85.7 mm (174.6mm bei ausgeklapptem Display)
Gewicht:	8,3 kg
Stromverbrauch:	50W

■ **Sound Erzeugung**

Sampling Rate:	44.1 kHz
Speicherkapazität:	64 MB Standard, erweiterbar auf 192 MB
Aufnahmezeit:	12 Min 48 Sek. (64 MB, MONO), 38 Min. 24 Sek. (192 MB, MONO)
Speichererweiterungs-Slot:	1 x für optionales EXM-E3 Modul
Datenformat:	16-Bit linear
Polyphonie:	64 Stimmen
Dynamisches Filter:	1 State Variable Filter pro Stimme (bis zu 8 Pole, je nach Typ)
Filtertypen:	LOW PASS, BAND PASS, HIGH PASS, BAND BOOST, BAND STOP, ANALOG MODELING, VOCAL FORMANT
Preset Sound Speicher:	16 MB
Anzahl der Programme:	128

■ **Effekte**

Effekte:	4 Stereo Wege mit 2 Stereo Effekten pro Weg und Master Effekt
Master Effekt:	4 Band EQ, Compressor

■ **Sequencer**

Anzahl der Events:	100,000 Noten
Auflösung:	960 Schritte pro 1/4-Note
Sequences:	99
Tracks pro Sequence:	64
MIDI Ausgangskanäle:	64 (16 Kanäle x 4 MIDI Ausgänge)
Song Modus:	20 Songs, 250 Schritte pro Song
Drum Pad:	16 (anschlag- und druckempfindlich)
Drum Pad Bänke:	4
Sync Modus:	MIDI Clock, MIDI Time Code
Transportsteuerung:	MIDI Machine Control

■ **Eingänge / Ausgänge**

- Record Eingang(L und R): Combo XLR / 6,3 mm Klinke x 2 symmetrisch -40dBu, Eingangsimpedanz 11 kOhm;
Chinch (RCA) mit PHONO Vorverstärker
- Max. Eingangspegel: +10dBu
- Digitaleingang: RCA-Pin x 1 S/PDIF
- Stereo Ausgang (L und R): 6,3 mm Klinke x 2 symmetrisch +11dBu, Ausgangsimpedanz 1 kOhm
- Max. Ausgangspegel: +22dBu
- 8 Einzelausgänge: 6,3 mm Klinke x 8 symmetrisch +11dBu, Ausgangsimpedanz 1 kOhm
- Max.Ausgangspegel: +22dBu
- Kopfhörerausgang: 6,3 mm Stereoklinke, 200mW / 100 Ohm
- Digitalausgang: RCA-Pin x 1 S/PDIF
ADAT Optical x 1 (8 Kanäle)
- MIDI Eingänge: 5-Pin DIN x 2
- MIDI Ausgänge: 5-Pin DIN x 4
- USB: Slave Anschluss, USB MASS STORAGE CLASS Protokoll
(Windows 2000/Me/XP/Vista oder aktueller sowie Mac OS 9.x/10.x oder aktueller.)
- Fußschalter: 6,3 mm Klinke x 2

■ **Standardzubehör**

- Standardzubehör: Netzkabel, Bedienungsanleitung

■ **Optionales Zubehör**

- EXM-E3: 128MB Speichererweiterung (erweitert den Sample RAM auf 192 MB)
- CDM-25 CDR/DVD Drive

■ **Datenkompatibilität**

- MPC1000: SEQ, WAV, PGM
- MPC2000/2000XL: SEQ, WAV, SND, PGM (die meisten Parameter eines PGM Files können geladen werden.)
- MPC4000: SEQ, WAV, PGM (nur DRUM Programme. Nur Notenzuweisung und Tonhöhe werden geladen.)
- MPC3000: SND (über Computer und optionale Drittanbietersoftware)
- Z4/Z8: SEQ, WAV, PGM (nur DRUM Programme. Nur Notenzuweisung und Tonhöhe werden geladen.)
- S5000/6000: WAV only (überComputer)
- S1000/3000: Keine Kompatibilität

MIDI Implementation Chart

Akai Professional, LLC

Model: MPC5000 (Sampler Section)

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	X	1-16	
	Changed	X	1-16	
Mode	Default	X	1	
	Messages	X	X	
	Altered	X	X	
Note Number		X	35-98	
	True Voice	X	35-98	
Velocity	Note On	X	O	
	Note Off	X	X	
Aftertouch	Poly	X	X	
	Channel	O	O	Used in Note Repeat
Pitch Bend		X	O	Synth Programs Only
Control Change	0-127	O	O	Q-LINKS
Programm Change		X	0-127	
	True #			
System Exclusive		X	X	
System Common	:Song Position	X	X	
	:Song Select	X	X	
	:Tune	X	X	
System Real Time	Clock	X	X	
	Commands	X	X	
Aux Messages	:Local On/Off	X	X	
	:All Notes Off	X	O	
	:Active Sense	X	X	
	:Reset	X	X	
Notes:				

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO
 Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO

O:Yes
 X: No

Akai Professional, LLC

Model: MPC5000 (Sequencer Section)

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1-16	1-16	
	Changed	1-16	1-16	
Mode	Default	3	1	
	Messages	X	X	
	Altered	X	X	
Note Number		0-127	0-127	
	True Voice	0-127	0-127	
Velocity	Note On	O	O	
	Note Off	X	X	
Aftertouch	Poly	O	O	
	Channel	O	O	
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0-127	O	O	
Programm Change		O	O	
	True #	0-127	0-127	
System Exclusive		O	O	
System Common	:Song Position	O	O	
	:Song Select	X	X	
	:Tune	X	X	
System Real Time	Clock	O	O	
	Commands	O	O	
Aux Messages	:Local On/Off	X	X	
	:All Notes Off	O	X	
	:Active Sense	X	X	
	:Reset	X	X	
Notes:				

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO

O:Yes

Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO

X: No

Index

1

16 levels · 87
16 Levels · 2, 87, 88

A

Active Track receive channel · 208, 214
ADAT · 11, 14, 212, 218
Aftertouch · 46, 156, 213, 219, 220
Amount · 48, 49, 138, 169
Ansichtsbereich · 79
Arpeggiator · 7, 20, 161, 162, 163
Assign to Pad · 193
Attack · 57, 65, 137, 138, 148, 152, 154, 171, 177, 178
Ausgang · 11
Auto step increment · 68
Auto Step Increment · 61, 69
Autoload · 131, 146, 197, 198, 215
Automation · 85, 86, 100, 188

B

Bars · 35, 37, 39, 72, 79
Bereich · 47

C

Channel Pressure Event · 59
Continuous Sample Track · 44
Copies · 48, 51
Current Tempo · 58
Cursortaste · 53

D

Decay · 57, 65, 137, 138, 148, 152, 154, 178, 179, 180
Direct recording · 109
Drum Pad · 217
Duration Of Recorded Notes · 61, 69
DVD · 10, 196, 218

E

Edit · 47, 48, 49, 50, 51, 52, 55, 60, 61, 63, 68, 79, 80, 81, 82, 83, 115, 116, 119, 120, 121, 122, 125, 127, 149, 151, 153, 154, 155, 214
Eingang · 10, 13
End · 79, 80, 81, 113, 114, 115, 116, 124, 125, 128
ENV · 145
Erase · 29, 60, 68

Event · 17, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 63, 64, 65, 67, 68, 199, 200, 201
Event Liste · 60, 67, 68
Event Time · 55, 56
Event Zeit · 68
Exclusive Data Event · 59

F

Fade In · 81
Fade Out · 81
Fenster · 9, 134
Filter · 57, 58, 65, 137, 138, 139, 140, 141, 143, 148, 151, 156, 170, 171, 200, 217
Filter Hüllkurve · 137
fix Tempo · 36
Footswitch · 15
FOOTSWITCH · 10
Freq · 138, 139, 140, 171
Full Level · 87
Fußschalter · 212
Fußtaster · 10, 15

G

Gain · 81, 171, 175
Grid · 68

I

Ignore tempo change events in · 75
In play · 33
Input · 86, 100, 101, 103, 106, 107, 109, 177, 178, 189, 195
Input thru · 189
Input Thru · 100, 195
Input Thru Funktion · 2, 100

K

key · 90, 91, 152
Key · 136

L

Latch · 163
Layer · 57, 65
Lfo · 150
Load · 193, 194, 195
Löschen · 29
Lp · 128, 129
Lvl · 133, 137, 138

M

Main page · 110
Main Seite · 3, 27, 28
Make new folder · 188
Master level · 215
Master Level · 19, 106, 211
Memory Card · 196
MIDI Eingangskanal · 208
MIDI Machine Control · 205, 206, 217
MIDI Time Code · 203, 204, 205, 206, 217
Mixdown · 86
Mixer Automation · 86
MMC · 5, 205, 206
Mod Rad · 155, 156
ModW · 155, 156
Monitor · 108, 109
MTC · 25, 204, 205
Multi · 174
Mute Group · 141

N

Normalize · 82
Note Event · 63
Note repeat · 34
Note Variation · 57, 65, 88
Note Variation Wert · 57
Now · 25, 27, 34, 55, 56, 60, 61, 63, 64, 67, 68, 71, 77, 79, 88, 90, 92, 204

O

Out · 28, 81, 101, 180, 181

P

Pad Event · 63
Parameter · 30, 199, 200, 202
Pgm · 131, 132, 135, 139, 143, 146, 157, 158
Poly Pressure Event · 59
Program · 26, 41, 45, 59, 90, 97, 125, 131, 142
Programm · 17, 41, 95, 110, 132, 142, 146, 147, 148, 153, 156, 157, 158, 161, 186, 187, 188, 193, 219, 220
Programms · 145

R

Ram · 12
Range · 47, 48, 49, 50, 63, 79, 134, 155, 200
Rate · 33, 143, 154, 155, 169, 170, 181, 205
Record Aftertouch · 46
Region · 124, 125, 127
Replace same files · 188, 189, 195
Replace same files in memory · 195
Replace same samples · 187, 193
Replace same samples in memory · 193
Reps · 72, 74
Res · 139, 140, 148, 151, 171, 173, 176

S

Sample · 13, 17, 19, 26, 44, 95, 96, 113, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 126, 128, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 141, 142, 145, 158, 186, 187, 188, 193, 197, 208
Save · 83, 86, 187, 188
Send Level · 166
Sequence · 3, 16, 22, 23, 26, 27, 28, 35, 37, 38, 39, 42, 46, 51, 52, 53, 72, 75, 76, 86, 88, 92, 111, 119, 188, 194
Sequence list · 92
Shift Timing · 49
Soft thru · 207, 214
Solo · 88, 89
Song · 16, 71, 72, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 82, 83, 217, 219, 220
Sq · 48, 49, 50
St · 79, 80, 113, 114, 125
Step · 27, 36, 55, 57, 60, 61, 63, 68, 69, 71, 72, 75, 162, 205, 214
Step List · 71
Sustain pedal · 215
Sustain Pedal · 46
Sustain pedal to duration · 215
Swing · 31, 32, 162
Sync in · 203, 204, 206, 214
Sync out · 203, 205, 214
Synth · 7, 17, 19, 20, 95, 131, 145, 146, 147, 148, 149, 151, 153, 154, 155, 156, 186, 197, 208, 219

T

Takt · 25
Taste · 33, 46, 59, 65, 107, 125
Tempo · 35, 36, 57, 58, 72, 75, 76, 126, 127, 129, 211
Tempo Change Event · 57
Tempoänderung · 36
Threshold · 104, 106, 124
Time Stretch · 120, 121
Timing correct · 34, 57, 67
Timing Correct Funktion · 31
Tonhöhe · 126
Tr · 29
Track · 2, 26, 41, 42, 43, 44, 53, 75, 77, 78, 79, 80, 82, 83, 84, 85, 88, 89, 91, 92, 98, 99, 100, 107, 111, 161, 188, 208
Track list · 88
Track Move · 53
Track mute · 89
Track Mute · 2
Track Type · 111
Truncate duration · 39, 215
Tune · 57, 65, 117, 126, 133, 135, 136, 201, 219, 220

V

V · 57, 59, 65, 133, 135, 137, 138, 140
VCA · 153, 177
VCF · 145, 151
VCO · 145, 147, 149, 150
Voice Overlap · 142

W

Window · 32

X

XLR · 11, 13

Z

Ziffernblock · 128

Zoom · 128

